

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIA
242 | 3,50€
Play
manía
CALENDARIO 2019
Play
REGALO
Calendario
2019
REPORTAJE
LAS MEJORES IDEAS PARA REGALAR ESTA NAVIDAD
COMPARATIVA
MUNDOS ABIERTOS EN COOPERATIVO
KINGDOM HEARTS III
LA MAGIA DEL ROL CONQUISTA PS4
RESIDENT EVIL 2
¡Lo hemos jugado y es terroríficamente bueno!
JUGABILIDAD EMERGENTE
Qué es y por qué será el futuro de los videojuegos
LAS NOVEDADES MÁS PUNTERAS
Just Cause 4 • Darksiders III • PUBG
Thronebreaker: The Witcher Tales...
Grupo V
Playmanía 242 · Precio 3,50€
8 424094 800032 00242

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Corazones llenos de paciencia

Si por algo se caracterizan los fans de *Kingdom Hearts* es por ser pacientes. No puede ser de otra manera con los plazos que se han manejado en esta serie. Y es que casi 12 años (y dos generaciones de consolas) van a separar la segunda entrega (aparecida en las PS2 europeas en septiembre de 2006, aunque en Japón salió en diciembre de 2005) de la tercera, que nos llegará el 26 de enero a PS4. En ese tiempo, Square Enix ha puesto a prueba la paciencia (y la cartera) de la legión de fans que tiene esta saga en todo el mundo con múltiples entregas "intermedias" que trataban de hilvanar la trama y no pocas reediciones y recopilatorios para tratar de captar a nuevos jugadores (y a los coleccionistas). Pero por fortuna, la espera ya toca a su fin. No entendemos las razones por las que Square Enix no lo ha lanzado en navidades pero, sea como fuere, *Kingdom Hearts III* va a ser uno de los bombazos del momento.

Por si no fuera suficiente, en enero *Kingdom Hearts III* compartirá protagonismo con otro juego muy esperado por la parroquia de PlayStation. Ni más ni menos que el esperado "remake" de *Resident Evil 2*, que tras sentar las bases de lo que llamamos "survival horror" en 1998, 20 años después retorna con una puesta al día repleta de buenas ideas. Nosotros ya hemos podido jugarlo durante unas 4 horas y te lo contamos en el reportaje más completo.

Despedimos este fenomenal 2018 en lo que a juegos se refiere disfrutando de la beta de *Red Dead Online* (que ya lleva unas semanas activa) y con una buena ristra de novedades para terminar bien el año, con juegos de sagas muy queridas como *Fallout 76, Darksiders III, Thronebreaker: The Witcher Tales*, los *Persona* "de baile" o *Monster Boy y el Reino Maldito* (éste último es un plataformas sobresaliente que recomendamos encarecidamente). Pero no os entretengáis mucho, porque ya decimos que 2019 empieza fuerte, con los citados *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III* a los que pronto van a unirse *Anthem, Devil May Cry 5, Sekiro: Shadows Die Twice, Days Gone*... ¿Veremos también en 2019 otros juegazos como *Cyberpunk 2077* o *The Last of Us Part II*? ¿Y el anuncio de PS5? Esto último lo vemos muy probable, aunque no será en el E3...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... apoyar el desarrollo de videojuegos en España, viajar (esta vez a Italia, para variar) y recibir press kits... ¡en globo!



Alejandro Méndez viajó a Bolonia para probar *RIDE 3*. Allí entrevistó a Andrea Loiudice, Marketing Manager de Milestone.



Borja Abadie estuvo con la gente de Melbot Studios en la presentación de *Melbits World*, que se lanza también en formato físico.



Y uno de los mejores press kit que hemos recibido este año es éste de *Just Cause 4*, con globito en plan Fulton incluido (lástima que se nos explotara tan pronto).

Lo que nos habéis dicho...

Un E3 sin Sony



@KarpUDLP
Que @PlayStationES no esté en el #E32019 es una pésima noticia para la industria. Sí, #theshowmustgoon, pero ya no es lo mismo. Una auténtica pena. @hobby_consolas @revisplaymania.

Pero con final feliz



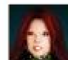
@Santiago Martínez
Eh!!!... *Hellblade* va a salir en formato físico!!! El periplo que ha pasado Senua (en el mercado, no en el videojuego) sí que es épico.

GOTY of War



@Sergio_SSDDCC
Me alegro un montonazo del #GotyOfWar. No sólo es mi juego favorito de la generación. Es que con #GodofWar se reivindica la campaña tradicional, el offline, el single player... Es un lujazo para el jugador clásico. Enhorabuena!

El mejor de PS4



@AxtwaMin
¡Chicos! El mejor juego de la generación se puede decir sin temor: es *Bloodborne*.

Pequeña pero matona



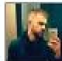
@JoNiBoSsOficial
Por fin está en casa, no he podido comprarla antes. Gracias a @revisplaymania @daniacal por semejante Mini Guía del #RedDeadRedemption2. Tantas páginas y tan pequeña. ¡Brutal!

Qué será, será...



@DizVazquez
¿Qué guía vais a sacar el mes que viene? ¿La de *Darksiders III*, tal vez?

Guías marca de la casa



@Arzodover
No sabía que seguían incluyendo guías con las revistas @revisplaymania

Regalazo inolvidable



@Fenriz278
Oh boy... ¿cómo pude olvidar que tenía esto guardado @revisplaymania?



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #242



REPORTAJE

PÁGINA 30

Resident Evil 2

» **Uno de los mejores "survival horror"** de la historia regresa en PS4 con una terrorífica puesta al día. Nosotros ya hemos podido jugarlo y te contamos nuestras primeras impresiones. ¡Es realmente sobrecogedor!



» **Las mejores ideas** para que aciertes con tus compras estas navidades y quedes como un auténtico rey.



» **PlayerUnknown's Battlegrounds** por fin se estrena en PS4. Es un battle royale divertidísimo.



EN PORTADA
Kingdom Hearts III
El juego de rol más deseado de PS4 por fin asoma la llave-espada y en este número le dedicamos un reportaje a la altura de su leyenda.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

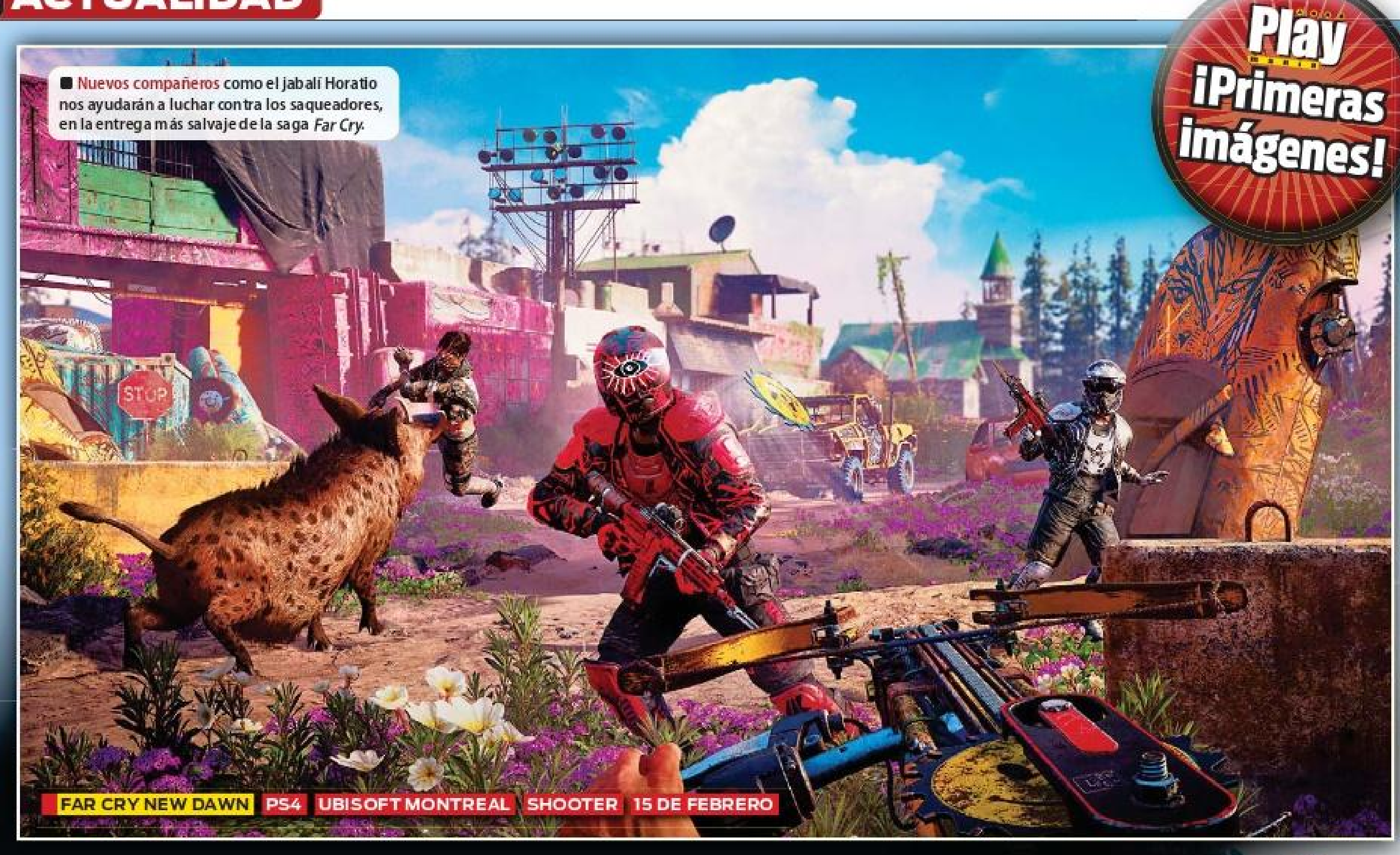


PREPARA TU RED PARA STREAMING Y GAMING 4K

- ***Las conexiones*** *por cable de red* ***Ethernet LAN a velocidad Gigabit (1000 Mbps)*** *son la mejor opción para exprimir cada mega de tu conexión y disfrutar de* ***streaming y videojuegos en resolución UHD 4K*** *sin preocuparte de las interferencias o limitaciones de la cobertura WiFi.*
- *Los Switches de D-Link son* ***Plug&Play*** *y disponen de* ***5 puertos Gigabit (DGS-105)*** *ó* ***8 puertos Gigabit (DGS-108)*** *para que cualquier dispositivo que conectes en ellos aproveche cada mega de tu conexión gracias a los 1000 Megas de ancho de banda por puerto.*
- *Son los únicos de su segmento que integran la* ***tecnología IGMP Snooping****, que* ***acelera el rendimiento de tu red*** *si tienes* ***IPTV (Televisión por Internet)*** *ya que evita que el tráfico multicast se propague por toda la red, como ocurre en los routers estándar.*



Play ¡Primeras imágenes!



Nuevos compañeros como el jabalí Horatio nos ayudarán a luchar contra los saqueadores, en la entrega más salvaje de la saga *Far Cry*.

FAR CRY NEW DAWN | PS4 | UBISOFT MONTREAL | SHOOTER | 15 DE FEBRERO

Far Cry New Dawn trae el apocalipsis

LA SECUELA DE ***FAR CRY 5*** NOS PROPONE SOBREVIVIR EN HOPE COUNTY TRAS EL HOLOCAUSTO NUCLEAR.

El año que viene volveremos a Hope County, pero nos espera un mundo muy distinto al que conocimos en *Far Cry 5*. Han pasado 17 años tras la catástrofe nuclear, y los supervivientes tratan de salir adelante con los escasos medios a su alcance. En esta nueva entrega formamos parte de Prosperidad, un bastión donde ayudamos a buscar recursos, forjamos alianzas y, sobre todo, nos armamos. Y el mundo post nuclear tiene nuevas amenazas en forma de saqueadores; en nuestro caso, un grupo de villanos con fijación por nuestro campamento. Sus líderes: las hermanas Mickey y Lou, dos despiadadas gemelas que, si no consiguen hacerse con nuestra base, arrasarán con ella.

Esta nueva entrega tiene sus cimientos en *Far Cry 5*. Además de los personajes nuevos que se introducen en el argumento, el juego incluirá varios rostros conocidos de la aventura que vivimos en Hope County. *New Dawn* también usa el mismo mapa, si bien se trata de una versión reducida, dado que la radiación nuclear impide el acceso a varias zonas. Para compensarlo, podremos liberar otros campamentos, lo que dará lugar a una "escalada armamentística": si regresamos a esas zonas nos enfrentaremos a unos saqueadores más duros, lo que elevará el nivel de dificultad. También tendremos la opción de realizar expediciones a otros puntos del país, con el fin de obtener recursos a cambio de lidiar con grupos de enemigos. En este escenario post apocalípticos hay que aprovechar todo lo que tengamos a nuestro alcance; esto se va a traducir en un fuerte componente de crafteo en el juego, incluyendo la opción de "tunear" las armas y los vehículos. A medida que progresemos en el juego, también lo hará Prosperidad, ampliando su tamaño e instalaciones. *New Dawn* no será un juego a la misma escala que *Far Cry 5*, por lo que saldrá a la venta con un precio reducido, de unos 45 euros. Donde no se queda corto el juego es en su apartado visual. El equipo ha evitado los tópicos de los juegos post apocalípticos; en su lugar, el mundo de *New Dawn* es espectacular y está lleno de colores vibrantes, con una grandiosa vegetación que cubre todos los escenarios del juego.

Han pasado 17 años desde lo sucedido en *Far Cry 5* y el reino del Padre Joseph es un mundo hostil, con nuevos villanos.









EL TERMÓMETRO



SUBEN

UN 2018 REPLETO DE JUEGAZOS...

Este año que se nos acaba ha sido espectacular en lo que a juegazos se refiere, con títulos de la talla de *God of War, Red Dead Redemption II, Spider-Man, Detroit: Become Human*...

... QUE TIENE SU CONTINUACIÓN EN 2019

Pero lo mejor de todo es que el nivelazo se va a mantener en 2019. Sólo en su primer trimestre tenemos *Kingdom Hearts III, Resident Evil 2, Anthem, Metro Redux, Devil May Cry 5, Sekiro: Shadows Die Twice*... Y esto sólo en los tres primeros meses.

LAS VENTAS DE *FARMING SIMULATOR 19*

Puede que desde nuestra perspectiva resulte sorprendente porque en España no tiene mucho calado, pero lo cierto es que *Farming Simulator 19* ha vendido 1 millón de copias en sus primeros 10 días a la venta, alcanzado los primeros puestos del ranking de ventas en EE.UU., Alemania, Francia y otros territorios europeos.

BAJAN

HA FALLECIDO EL MÍTICO STAN LEE

Nada más cerrar el número pasado falleció el mítico Stan Lee, creador de personajes inolvidables como Spider-Man que han dado pie a juegos tan memorables como el que salió en PS4 hace unos meses. ¡Muchas gracias por tanto, maestro!

UN E3 2019 SIN LA PRESENCIA DE SONY

Por primera vez en sus 24 años de historia, la próxima edición del E3 no contará con la presencia de Sony PlayStation. La compañía afirma que está buscando "nuevas formas de involucrar a nuestra comunidad en 2019". Pronto sabremos lo que Sony tiene en mente, pero se trata de un duro golpe para el evento angelino, que se queda sin su actor principal.

MONSTER BOY Y EL FORMATO MALDITO

Uno de los mejores plataformas de PS4 (y de los últimos tiempos) nos llega exclusivamente en formato digital, mientras que en Estados Unidos sí ha salido en formato físico. Una pena.



Parece que, tras 25 años de peleas, aún quedan cuentas por saldar a mamporros.

Aunque se ha mostrado poco material, el acabado visual es sorprendente.

Esperamos que los nuevos fatalities sean tan brutales e impactantes como siempre.

Preparad los puños y el estómago...

MORTAL KOMBAT 11 | NETHERREALM STUDIOS | PS4 | 23 DE ABRIL

Los amantes del combate más visceral están de enhorabuena. Warner Bros. Interactive Entertainment ha anunciado el regreso de su saga de lucha más exitosa, *Mortal Kombat 11* estará con nosotros el 23 de abril de 2019. Con esta nueva entrega pro meten pulir y mejorar la experiencia de juego como nunca antes. Además de incorporar una nueva historia cinemática que continúa con la épica trama, con más de dos décadas a la espalda, se ha anunciado la inclusión de un inédito sis tema de personalización de personajes. "Nuestro sistema Variantes de Personajes Personalizables abre un sinfín de opciones para que los usuarios puedan personalizar a sus luchadores favoritos. Al dar a los jugadores un con trol más creativo, *Mortal Kombat 11* es un testimonio de por qué esta icónica franquicia es tan fuerte y cada vez más rele vante después de más de 25 años", afirma David Haddad, presi dente de WBIE. El próximo 17 de enero tendrá lugar el Mortal Kombat 11: The Reveal. El evento, que se retransmitirá en directo desde el canal oficial de Twitch de la desarrolladora, mostrará las novedades de esta esperada nueva entrega. <



Las carreras más locas y frenéticas vuelven veinte años después a Playstation.



Son muchos los seguidores del título original que deseaban este regreso después del sobresaliente remake de la trilogía principal de la saga.

CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED | PS4 | BEENOX | 21 DE JUNIO

Crash renueva el carnet de conducir

La pasada gala de The Game Awards trajo consigo algunos anuncios de peso. Sin duda, para muchos, el momento álgido del evento tuvo lugar cuando se reveló el remake de *Crash Team Racing*. Este título de carreras de karts, protagonizado por nuestro marsupial favorito, se estrenó en 1999 para la primera Playstation. Como ya ocurrió con *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, el objetivo de Activision es ofrecer la experiencia clásica en su totalidad pero actualizando por completo su factura audiovisual. "No sólo estamos modernizando *Crash Team Racing*, también estamos brindando a los fanáticos mucho más, incluidos todos los personajes y pistas que aman, con toneladas de animaciones y la personalidad que la plataforma original no pudo mostrar", comenta entusiasmado Thomas Wilson, de Beenox.

JUDGMENT | PS4 | SEGA | VERANO 2019

Volveremos a Kamurocho el verano que viene

SEGA ha hecho público que *Judgment*, anteriormente conocido como *Project JUDGE*, llegará a Occidente a mediados de 2019. Además, ha confirmado que el juego llegará a nuestras tierras doblado al inglés por un elenco de estrellas tales como Greg Chun y Crispin Freeman, entre otros. Eso sí, los más puristas podrán elegir las voces en japonés para volver a "patear" las calles de Kamurocho.



Takayuki Yagami es un detective privado que investigará asesinatos en Kamurocho, escenario de la serie *Yakuza*.



Cabalgar junto a tus amigos en mitad de un provechoso y arriesgado robo no tiene precio.

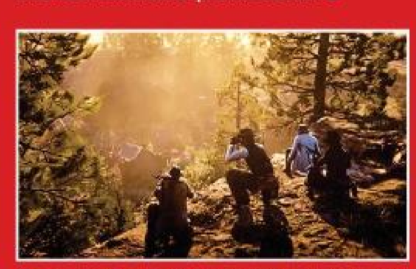
RED DEAD ONLINE | ROCKSTAR GAMES | PS4 | YA DISPONIBLE

Cowboys con banda ancha

Después de sacudir la industria de los videojuegos con una campaña para un jugador más que sobresaliente, Rockstar Games ha lanzado la beta de Red Dead Online. En esta experiencia multijugador, aún en desarrollo, ya podemos disfrutar de numerosas actividades y modos. Dirígete a los iconos de desconocidos que encontrarás por el mapa, tanto en solitario como con tu cuadrilla, para embarcarte en misiones del Modo Libre. En La tierra de las oportunidades te enfrentarás a una serie de misiones divididas en varias partes que pueden ir cambiando en función de cómo evolucione tu honor en esta búsqueda de verdad y justicia, o de venganza. A su vez, si lo que te apetece es competir, el juego pone a tus disposición modos como Tiroteo y Tiroteo en equipo, Todo cuenta, Más buscado, Territorio hostil y Elige tu arma. Los primeros aspectos que se están corrigiendo, además de algún problema técnico, conciernen a la economía del juego. Han incrementado los pagos de dinero y oro de diversas actividades y han reducido el precio de la mayoría de las armas. Es sólo el comienzo para Red Dead Online pero es un comienzo realmente prometedor.



Un mundo vivo y profundo junto a 31 jugadores más. A ver qué tal se os da la convivencia.



Tu honor fluctuará en función de las decisiones que tomes y del comportamiento que tengas. Tú decides.

EN POCAS PALABRAS

¡AL BUEN REMAKE!

ÉRAMOS POCOS Y PARIÓ EL DRAGÓN

No cesan las noticias sobre el regreso de sagas clásicas. **SEGA ha anunciado el remake de *Panzer Dragoon 1 y 2*.** No sólo supone la vuelta de una franquicia muy querida sino que además **sería la primera vez que se lance para un sistema PlayStation.** No hay plataformas **ni fechas confirmadas** pero la idea de SEGA es publicar el primero antes de finales de 2019.

FICHAJE ESTELAR

DE QUIET A SÖÖMA Y TIRO PORQUE...

Spacelords, título multijugador del estudio español Mercury Steam, suma a sus filas a la actriz **Stefanie Joosten** para encarnar a Sööma. Este nuevo personaje, que forma parte de la facción Umbra Wardogs, llegará al juego **a principios de 2019.** La intérprete es mundialmente conocida por su interpretación de **Quiet en Metal Gear Solid V.**



WIPEOUT + SPLATOON

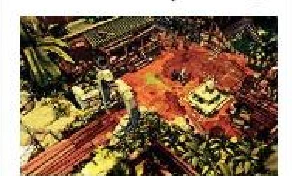
PRECAUCIÓN, AMIGO PINTOR

Rising Star Games, en asociación con el estudio independiente Supergonk, ha anunciado que ***Trailblazers*** ya está disponible para **PlayStation 4 en formato físico.** El colorido juego de carreras arcade cooperativo incluye contenido adicional como, por ejemplo, el nuevo piloto 'Boo's Dad'.

PERO EN TIEMPO REAL

MERCENARIOS Y ESTRATEGAS

Desde el 6 de diciembre tenemos disponible ***Jagged Alliance: Rage!*** Nada mejor que la víspera de las fiestas navideñas para disfrutar de esta propuesta que funde **estrategia en tiempo real** con toques de acción. Y **tiene también cooperativo.**



EL COTO SE EXPANDE

MÁS MONSTRUOS... MÁS PROBLEMAS

Capcom anuncia *Monster Hunter World: Iceborn*. Nada más y nada menos que una grandísima expansión que **llegará a PS4 en otoño de 2019.** Según comentan los desarrolladores, será equivalente a las versiones *G* y *Ultimate* de entregas anteriores de la saga. **Nueva historia, nuevas áreas que explorar y, obviamente... más monstruos.**

EL MAPACHE CON BOTAS

SI LA VIDA TE DA LIMONES, MÚTALOS

Cuando antiguos creativos de **Avalanche Studios, creadores de la saga *Just Cause*,** se juntan para hacer un juego de un **mapache mutante en un mundo posapocalíptico,** el resultado puede ser de todo menos convencional. ***Biomutant* se lanzará a mediados del próximo año** pero aún no hay fecha oficial.



¡FELIZ AÑO NUEVO!

LA MONTAÑA VA A MAHOMA

A pesar de su modesta cuna, ***Celeste* se alza como uno de los mejores títulos del 2018. Limited Run Games**, editora especializada en publicar juegos independientes **en formato físico,** ha anunciado que **lanzarán *Celeste* para PS4 el 1 de enero.**

Y LA PELI EN NOVIEMBRE

UN PÓSTER QUE NO DEJA INDIFERENTE

Se ha publicado el póster de la **futura película** del erizo de SEGA, **Sonic the Hedgehog.** Y su "aspecto" no ha dejado indiferente a nadie (por no decir otra cosa). Llegará **en noviembre** y contará con **actores como Jim Carrey y James Marsden.**



Así son los 13 finalistas de la V Edición de los





Aventuras en VR, juegos que mezclan arte y puzles o enfoques inéditos del género deportivo forman parte de los 13 finalistas en la quinta edición de los Premios PlayStation. Conoce a los creadores más prometedores del panorama español.

PlayStation España siempre ha estado al lado de los creadores independientes de nuestro país, apoyando el desarrollo de juegos con una serie de iniciativas para las distintas consolas de Sony. Una estrategia de apoyo que tiene su máxima expresión a través de PlayStation Talents. Este programa fomenta la creación de videojuegos en España por medio de la participación en múltiples campos. Uno de ellos es la educación, con proyectos en colaboración con institutos y universidades por medio de iniciativas como PlayStation First o Futuros Talentos. PlayStation España también potencia la colaboración con estudios nacionales e independientes a través de PS Alianzas, los espacios Games Camp y los Premios PlayStation, que en 2018 celebran su quinta edición.

Los 13 candidatos de los Premios PlayStation compiten por ser el Mejor Juego de 2018. El premio incluye 10.000 € de financiación en metálico, kits de desarrollo de PS4, una campaña de marketing valorada en 200.000 € y un espacio físico en una de las sedes PlayStation®Talents Games Camp. Este año la competición no puede ser más reñida, con 13 grandes propuestas repletas de talento y originalidad.



Una gigantesca araña será un enemigo temible para el encantador protagonista del juego.

A TALE OF PAPER



EL ESTUDIO. OPEN HOUSE GAMES. En el año 2016 tres amigos de Barcelona se unen con una pasión común: los videojuegos y su desarrollo. Desde entonces Pau, Sergi y Raúl trabajan en la creación de juegos únicos y originales.

EL JUEGO. Una figura de origami es el inusual protagonista de una aventura enternecedora. Este héroe de papel está dispuesto a todo para cumplir el deseo póstumo de su creador: viajar a la Luna. En este plataformas 3D, el pequeño tamaño del personaje principal hará que elementos cotidianos supongan grandes desafíos: desde arañas hasta aspiradoras. Por suerte, el "prota" podrá transformarse en rana, avión de papel y otras formas, gracias a las cuales superará obstáculos y tendrá acceso a nuevas zonas. *A Tale of Paper* nos ha enamorado con la belleza de sus escenarios y el candor de su personaje principal, recordándonos a títulos como *Limbo* o *Little Nightmares.*



Combinar el ejercicio físico real con los partidos del juego es una idea fantástica.

ACES OF THE MULTIVERSE

EL ESTUDIO. AGUACATE STUDIO. Aguacate Studio lo forman un grupo de alumnos de la escuela de artes gráficas Voxel School de Madrid, con la aspiración de revolucionar los videojuegos deportivos.

EL JUEGO. ¿Quién dijo que estaba todo inventado en el campo de los videojuegos de deporte? *Aces of the Multiverse* es una original mezcla de fútbol, rugby y béisbol, con elementos de los brawlers de lucha. Dos equipos alienígenas se enfrentan en unos partidos emocionantes, donde no faltan los power-ups y las trampas. Pero es que además el juego estará ligado a la actividad física del usuario. ¡Tal cual! Por medio de una app para móvil (o bien con la pulsera biométrica que podría incorporar el juego), quedan registradas las calorías que quemamos y nuestros avances, premiándonos con dinero in-game, experiencia para mejorar a nuestro equipo o skins exclusivas.

EL GANADOR DE LOS IV PREMIOS



Melbot Studios se alzó con la victoria en la cuarta edición de los Premios PlayStation con este fantástico título. Los Melbits son unas simpáticas criaturas, que habitan en todos los aparatos conectados a internet, como consolas, smartphones y ordenadores. Un grupo de Melbits tienen que atravesar el mundo digital, superando trampas, recogiendo semillas y con cuidado de evitar a los temidos virus. *Melbits World* mezcla de forma muy creativa puzles y plataformas, con una estética colorista e irresistible. Es además perfecto para jugar en familia, conectando a la PS4 otros dispositivos gracias a la aplicación gratuita *Melbits World*. Un gran juego que ya forma parte de la familia PlayLink de PS4, y que podéis adquirir en la PS Store y en formato físico por 19,99€.



El apartado visual y la narrativa son de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo.

7 MASTERS

THE GAME FORGER

EL ESTUDIO.
THE GAME FORGER.
Este estudio de Barcelona está formado por cinco personas de amplia experiencia en la industria en múltiples proyectos, además de enseñanza en centros universitarios. Su foco de atención son los juegos en VR.

EL JUEGO. Este espectacular juego tendrá el Antiguo Oriente como ambientación. *7 Masters* va sacar el máximo partido a la realidad virtual, con una aventura llena de mística. Tras ser asesinado por las tropas del Emperador, el protagonista es resucitado por el Rey Dragón, que le confiere grandes poderes. Podremos forjar espadas y arcos, para luchar gracias a un sistema de combate versátil y accesible. La tecnología del juego es impresionante, con detalles como un algoritmo de corte que permite "trocear" cualquier objeto o enemigo.



La supervivencia es el eje central de *Childhood*, a nivel jugable y también narrativo.

CHILDHOOD





EL ESTUDIO.
KALPA GAMES.
En sánscrito, kalpa significa "el periodo que transcurre entre la creación de un universo". Un término perfecto para definir este estudio madrileño, que se ha marcado como objetivo crear juegos que toquen temas de gran alcance.

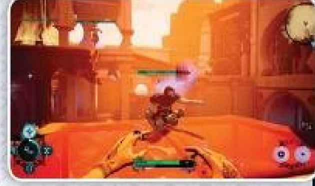
EL JUEGO. Es inevitable conmoverse al conocer la historia de Kayra, la protagonista de *Childhood*. Esta huérfana de 13 años vive en una ciudad del sudeste asiático, en la que lucha por cuidar de su hermana Nia y de Yeru, un niño huérfano. Nuestro objetivo es por tanto salir adelante, después de que un tifón nos dejase sin hogar. El juego es una aventura en tercera persona, que ofrece una mezcla de supervivencia, sigilo y gestión de recursos. *Childhood* tiene un argumento maduro, en el que nuestras decisiones y las respuestas que demos alteran el desarrollo, así como el final del juego y nuestra relación con Yeru y Nia. Una joya que nos conciencia sobre problemas reales.



La variedad de habilidades y los elementos roguelike del juego nos han conquistado.

DEATHRONED





EL ESTUDIO. **NUCLEAR TOASTER.**
Compuesto por alumnos del Centro Universitario Digital U-tad, este estudio se enorgullece de la formación multidisciplinar de sus miembros, que comparten el sueño de crear juegos inolvidables.

EL JUEGO. Atentos a este cóctel explosivo: un shooter en primera persona, poderes mágicos, elementos de roguelike y ambientación digna de *Las Mil y Una Noches*. El resultado es *Deathroned*, un juego que engancha desde la primera partida. La hechicera que lo protagoniza debe abrirse paso repleto de enemigos y desafíos. Lo mejor es que cada nivel se genera de forma procedural, por lo que cada vez que jugamos los escenarios son diferentes. Y además el sistema de combate será totalmente personalizable: podremos combinar nuestros poderes para crear nuevas y devastadoras habilidades.


La muerte y el recuerdo son los temas centrales de *Deexit*, juego con una belleza única.

DEEXIT

RAINBRAWL STUDIO

EL ESTUDIO. RAINBRAWL STUDIO. Gabriel Jiménez, figura central del estudio, ha creado *Deexit* con la asistencia técnica de Aitor Hernández, los diseños de Patricia Hidalgo y la música de Cold Weather Company.

EL JUEGO. El personaje principal de *Deexit* se despierta en un mundo extraño y pintoresco, sin saber cómo ha ido a parar allí. Es el comienzo de una aventura en tercera persona, tan ingeniosa como atractiva. *Deexit* va a tener toques de sigilo, misterio y terror, en un viaje entre la vida y la muerte en el que la salvación será nuestra propia victoria. Gracias al uso de Voxel Art, *Deexit* tiene una estética personal y sobre todo sorprendente, totalmente novedosa en PS4. Sus mecánicas nos han dejado un gran sabor de boca, en particular sus puzles basados en físicas o el hecho de usar la luz para poder detectar a los enemigos y otros elementos invisibles en el juego.


La ambientación es una pasada, y nos encanta que Murcia sea su escenario.

DESOLATIUM


SUPERLUMEN

EL ESTUDIO. SUPERLUMEN. Desde Murcia nos llega su segundo proyecto VR tras *Sanatorium*. Formado por "superexploradores en las fronteras de la narrativa visual", (como ellos mismos se definen), Superlumen dará mucho que hablar.

EL JUEGO. La realidad virtual es perfecta para los juegos de terror, y *Desolatium* sabe aprovechar esto como pocos títulos. En el nuevo juego de Superlumen nos despertamos en un sanatorio abandonado, del que debemos escapar. Es el punto de partida para una aventura lovecraftiana, con secuestradores, cultos satánicos y asesinatos rituales. El juego sorprende por su fantástica ambientación, gracias al uso de escenarios y vídeos 360º. El resultado es una experiencia tan realista como terrorífica; pero además, si no estás listo para algo tan intenso, *Desolatium* también va a incluir un modo de juego sin VR.


Cada uno de los héroes del juego tiene sus propios combos y ataques especiales.

SOLD O2UT

SAND BLOOM STUDIO

EL ESTUDIO. SANDBLOOM STUDIO. Un grupo de alumnos del Máster de Creación de Videojuegos de la UCM forman este estudio, unidos para plasmar sus intenciones artísticas y su visión del mundo a través de esta forma de entretenimiento.

EL JUEGO. En un género como el de los beat'em up hace falta talento para destacar, y eso es algo en lo que Sandbloom Studio destaca... ¡y a lo grande! *Sold O2ut* está protagonizado por Lilith, Fergusson, Kiara y Zephir, un grupo de rebeldes que se alzan contra Aethernal, la corporación que controla la gestión del oxígeno. Y es que el aire es fundamental a la hora de pelear, ya que las habilidades de cada personaje consumen poco a poco su barra de oxígeno. Esto aporta gran emoción a unos combates trepidantes, bajo una estética cel shading con estilo propio e influencias del cómic y el anime.


La simbología es una parte fundamental de esta obra de arte con forma de juego.

SQUAREWAVES



Red Mass STUDIO

EL ESTUDIO. RED MASS STUDIO. Diez personas integran este estudio de Madrid, cuya principal aspiración es crear títulos tan bellos como imaginativos, usando los juegos como medio de expresión artística.

EL JUEGO. De la unión de la exploración y los puzles nace *Squarewaves*, un título con una estética digna de un museo. En el juego debemos recorrer, en primera persona, una serie de entornos arquitectónicos. Estos escenarios se transformarán ante nuestros ojos, a medida que resolvamos una serie de puzles. Los ingeniosos rompecabezas de *Squarewaves* se basan en aspectos como la perspectiva, nuestra percepción del entorno, la simbología o el flujo de ideas, que se unen para representar el proceso creativo. Arte en estado puro para una de las propuestas más evocadoras jamás creadas para PS4.



Los criófagos y el frío son las amenazas en un juego con un apartado visual de primera fila.

KHION I: NO RETURN

TENJET
(G·A·M·E·S)



EL ESTUDIO. TENJET GAMES. Este grupo de alumnos del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital de Madrid (U-Tad), lleno de ambición y talento, va a forjarse un nombre en el sector gracias a un título tan novedoso como *Khion*.

EL JUEGO. El frío absoluto se traduce en sensación de desamparo, y es el ambiente perfecto para que el miedo se apodere de nosotros. Un concepto genial que está en la base de este juego de acción en primera persona, cuyo planteamiento es de lo más brillante. En *Khion I: No Return* somos Jonesy, una técnica de mantenimiento que trata de escapar de una base científica. Los criófagos, monstruos surgidos de oscuros experimentos, nos dan caza en todo momento; pero el mayor enemigo es el frío, por el que tendremos que "craftear" y buscar recursos para mantener la temperatura corporal a toda costa.



La máscara de Okaru hace que este simpático "monete" pueda usar poderes únicos.

SARU



EL ESTUDIO. ATYPICAT GAMES. Rafael, Fede, Laura, Cristian y Marta son los integrantes de este estudio, que presentan este gran proyecto como parte del Máster de Videojuegos GamesUPM de la Universidad Politécnica de Madrid.

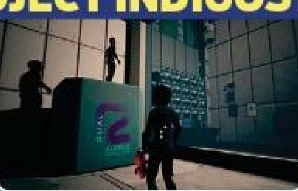
EL JUEGO. Acercar las plataformas clásicas a las nuevas generaciones de jugadores es el objetivo de *Saru*. Una propuesta fresca y sobre todo divertida, en la que encarnamos a un simpático mono. Gracias a una máscara especial Saru tiene acceso a los poderes de Okaru, que le permiten transformarse en un semidios ancestral. En este estado, el personaje tiene acceso a habilidades para el combate, así como para ver secretos ocultos, acceder a nuevas zonas y ayudar a los habitantes de la isla Tokoro. *Saru* es un juego desenfadado y perfecto para jugadores de todas las edades. Su apartado gráfico tiene mucha personalidad, y el desarrollo cuenta con unos estupendos toques de humor.



El apartado técnico es una pasada, pero la banda sonora es sencillamente genial.

TWOGETHER: PROJECT INDIGOS





EL ESTUDIO. FLAMING LLAMA GAMES. Este estudio, con sede en Madrid, está formado por un equipo de 16 personas, ampliamente formadas en diseño y programación como alumnos de la Universidad Complutense y la Voxel School de Madrid.

EL JUEGO. Rafi y Sam son los jóvenes protagonistas de uno de los juegos más imponentes de los PlayStation Talents, cuyo concepto atrapa al instante: controlar a dos personajes de forma simultánea, cada uno dotado de sus propios poderes. La pequeña Rafi usa la telekinesis para mover objetos a su alrededor, mientras que Sam tiene la capacidad de teletransportarse. El objetivo es escapar de las instalaciones de Hexacells, para lo cual tendremos que usar los poderes de Rafi y Sam de forma combinada. La colaboración será fundamental para resolver puzles y superar enemigos, pero también servirá para mostrar la emotiva relación entre estos dos fugitivos.



El diseño del juego se inspira en grandes obras artísticas: desde Sorolla al Studio Ghibli.

WINDFOLK





EL ESTUDIO. FRACTAL FALL. Programación, diseño y arte son las especialidades de este estudio de Madrid. Compuesto de 16 personas, Fractal Fall se define por su ambición y competitividad, con la meta de crear juegos innovadores.

EL JUEGO. ¡Las chicas son guerreras! *Windfolk* lo demuestra dando el protagonismo a Esen, una cazarrecompensas en medio de una guerra sin cuartel. Este juego de acción en tercera persona transcurre en un mundo abierto de islas flotantes, donde combatimos a la facción enemiga con armas como fusiles de rayos, lanzallamas o granadas. *Windfolk* combina así la exploración con el combate más frenético, tanto en tierra... ¡como en el aire! Y es que Esen puede volar gracias a una mochila propulsora, que le permite desplazarse entre islas o luchar en los cielos. El resultado es un juego con un control impecable, en el que alternamos el combate terrestre y aéreo con total fluidez.



ENTREVISTA A...
RICARDO SUÁREZ Y MARÇAL MORA
DIRECTORES DEL DOCUMENTAL EDICIÓN COLECCIONISTA

"Coleccionar videojuegos es parte de nuestra identidad"

Hablamos con Ricardo Suárez y Marçal Mora, directores del documental Edición Coleccionista, sobre lo que supone coleccionar videojuegos y lo que se debería hacer para preservar el medio.

¿Cómo surgió la idea de realizar un documental como Edición Coleccionista?

Ricardo Suárez: La idea inicial era hacer una serie de entrevistas a distintos tipos de coleccionista de videojuegos, pensadas para publicarse en papel. Queríamos aportar mucho documento gráfico, pero entendimos que la fotografía se quedaba corta y que debíamos convertirlo en película. Así nos lanzamos a hacer un documental, algo que no habíamos hecho en nuestra vida.

¿Qué habéis pretendido con este documental? ¿Cuál ha sido vuestra intención o motivaciones al llevarlo a cabo?

Marçal Mora: Nuestra intención era doble. En primer lugar, queríamos explorar la figura del coleccionista para entender sus motivaciones y, a la vez, para entendernos a nosotros mismos. En segundo lugar, nos lo planteábamos como una forma de contar al público general lo que es el coleccionismo desde una perspectiva que fuese a la vez didáctica y rigurosa, pero que lo hicieran los propios coleccionistas a través de su comportamiento.

¿Por qué coleccionamos videojuegos?

MM: Es la gran pregunta. Al empezar, pensábamos que este comportamiento tenía mucho que ver con la nostalgia y la felicidad, pero al terminar nos dimos cuenta de que las implicaciones eran mucho más profundas.

RS: Coleccionamos videojuegos porque eso es parte de nuestra identidad. Digamos que la colección es un reflejo de nuestro perfil: nosotros elegimos qué coleccionar y esa colección se convierte en parte de nosotros.

¿Qué hace que un videojuego sea especial o más buscado por encima de otros?

MM: Hay múltiples factores que afectan, pero seguramente haya dos principales. El primero es la cantidad disponible. Aquí aplica la ley de la oferta y la demanda: a más escaso, más caro. El segundo sería la calidad del juego. Cuanto mejor sea, más interés hay por él. Cuando se combinan ambas ese título se convierte en un cóctel explosivo, especialmente en juegos que salieron al final del ciclo de vida de sus respectivas consolas, que suelen tener calidades más elevadas, tiradas cortas y además fueron comprados por pocos usuarios.

> "Si consideramos que el videojuego es cultura, debería haber museos o ludotecas dedicadas a su preservación y exposición. El recurso del coleccionista particular como preservador debe ser la última opción".

¿Hay alguna manera de poder prever qué juegos serán buscados en el futuro?

RS: Diría que es imposible, pero hay indicios que pueden ayudar a identificarlos. Se puede observar que juegos de determinadas sagas famosas, cuyo interés se mantiene a lo largo del tiempo, suelen revalorizarse en momentos determinados.

MM: Es complicado, pero hay algunos juegos que "huelen" a pieza codiciada en el futuro, habitualmente RPG's oscuros, juegos de determinadas compañías y diseñadores o lanzamientos de final de ciclo. Pero luego hay efectos impredecibles, como remasters, remakes o incluso segundas tiradas.

RS: ¡O cajas llenas de copias que de repente aparecen en un almacén de no sé dónde!

¿Cómo se puede establecer un precio "justo" por un videojuego antiguo?

MM: No existe un precio justo más allá de lo que alguien está dispuesto a pagar por un artículo, especialmente cuando en algunos casos no hay siquiera referencia. Se tiende a utilizar precedentes de venta, pero aun así no deja de ser algo difuso porque hay criterios que no respetan una valoración racional, como el estado o la edición.

RS: La compra-venta de videojuegos de segunda mano no es un mercado regulado, y como ocurre en cualquier mercado de este tipo es



» UN DOCUMENTAL HECHO POR Y PARA COLECCIONISTAS

¿Qué tienen los videojuegos para que, a día de hoy, el fenómeno del coleccionismo de este tipo de artículos esté disparado? ¿Qué motivaciones conducen a los coleccionistas a realizar verdaderos sacrificios por conseguir estas codiciadas piezas? El documental Edición Coleccionista trata de responder a éstas y otras preguntas relacionadas con nuestro amado medio, apoyándose en testimonios reales de coleccionistas y expertos en este tipo de conducta. Si queréis verlo, se encuentra disponible para todos los abonados de la plataforma Filmin y en modalidad alquiler (2,95€). Sus creadores no descartan que pueda estar disponible en otras plataformas en el futuro.



El documental cuenta con testimonios como el de Armando Aflallo, dueño de la tienda de compra-venta de videojuegos retro más antigua de Madrid o Alejandro Yepes, relaciones públicas de La Millonaria, asociación madrileña de coleccionistas y restauradores de pinballs.

imposible establecer un baremo. Las ganas de tenerlo por parte del comprador y futuro poseedor marcan ese precio casi a diario.

¿Qué opináis de los especuladores, de la gente que sólo quiere sacar "tajada" de esta afición?

MM: El problema de los especuladores es general, no sólo afecta al mundo del videojuego. Rodando el documental descubrimos que lo realmente duro para muchos coleccionistas no es que no puedan obtener una pieza u otra, sino que es que tienen la sensación que se está jugando con sus sentimientos.

RS: Lo curioso es que la solución a esta especulación la tienen los propios compradores: sólo deben dejar de comprar a precios que no estarían dispuestos a pagar, o directamente no comprar a quien crea que realiza estas prácticas. Pero a veces es difícil contenerse, ¿verdad?

En el documental se dice que el coleccionismo de videojuegos empezó con la primera PlayStation. ¿Por qué? ¿Estáis de acuerdo?

RS: La cita es de Armando, gerente de la tienda más antigua de compra-venta de videojuegos en España, así que si él lo piensa parece una idea con fundamento.

MM: Es que tiene todo el sentido. PlayStation coincide con el momento en que la primera generación de jugadores, los ochenteros de los microordenadores, empiezan a trabajar y a tener dinero disponible para sus aficiones.

RS: Yo creo que la aparición de PlayStation hizo que la gente se empezara a plantear vender sus consolas y videojuegos antiguos para poder comprar aquella nueva máquina. Antes pocos se planteaban vender nada, sencillamente lo guardaban, lo regalaban o incluso lo tiraban a la basura.

.

¿Qué piezas son las más buscadas por los coleccionistas de consolas PlayStation?

RS: Por centrarnos en España, la primera PlayStation tiene un santo grial que no es otro que *Herc's Adventure*, aunque quizá el que más gente busca es *Castlevania: Symphony of the Night*. En PlayStation 2 hay dos títulos que aumentan su precio mes a mes, *Rule of Rose* y *God Hand*. PlayStation 3 está tan cercana aún que hay pocos títulos que no sean asequibles ahora mismo, aunque resulta curioso que algunos se sigan vendiendo a su precio de lanzamiento 11 años después…

¿El coleccionismo de videojuegos está ligado inexorablemente al formato físico? ¿O se puede ser coleccionista "en formato digital"?

MM: La "fisicalidad" es muy importante porque da entidad al objeto, y es el objeto el que importa. Piensa en un Museo del Prado digital… no tendría mucha gracia visitar un terminal con escaneos de todos sus cuadros, ¿cierto? Pues aquí pasa algo parecido. Se puede tener una "colección" digital, pero en realidad hablaríamos de una "acumulación" digital… y acumular no es coleccionar.

¿Cuál es el destino que debería tener nuestra colección de videojuegos cuando nosotros ya no estemos?

MM: Cada uno debería decidir, pero nosotros desearíamos que todo pudiese estar en algo parecido a un museo, al acceso del público. .

RS: Lo tenemos así de claro. Si pudiéramos ceder parte de nuestra colección para que la gente interesada en este medio pudiera admirarlo en el futuro, lo haríamos con los ojos cerrados.

Con tanta cantidad de sistemas y formatos, ¿qué se puede hacer para preservar los videojuegos? ¿Dependemos de coleccionistas particulares para preservar el medio o debería haber museos o ludotecas dedicados a ello?

MM: Si consideramos que el videojuego es cultura, debería haber museos o ludotecas dedicadas a su preservación y exposición. Los coleccionistas sólo pueden, hasta cierto punto, suplir el inexistente trabajo de preservación por parte de las instituciones. Pero hay que tener en cuenta que un coleccionista no es un profesional de la preservación, que actúa según sus propios intereses y criterios y que, a menudo, es reacio a compartir sus piezas con los demás. Ojalá el recurso del coleccionista particular como preservador sea la última opción. ○

Sobre hype, GOTY y mis Game Awards



Borja Abadie
@BorjaAbadie

El pasado 6 de diciembre, madrugada hacia el día 7 en nuestro país, se celebró en Los Ángeles la ceremonia de los Game Awards, los conocidos como los Oscar de los videojuegos. Las reacciones de la comunidad de jugadores han sido muy dispares, tanto sobre la propia gala en sí como con los juegos premiados. Y claro, con lo que me gusta opinar, no he podido resistirme y os voy a soltar mi "matraca".

La imagen de la gala fue ver a Shawn Layden, Phil Spencer y Reggie Fils-Aime juntos en el escenario, ofreciendo la cara más amable de la industria. Me parece una imagen sensacional. Sí, es cierto que cada compañía va y debe ir a lo suyo, que no fueron más que palabras o que la propia Sony podría ser más receptiva y permitir el juego cruzado entre plataformas, pero algo es algo. Desterrar las batallas entre consolas, por mucho que aquí seamos "sonyers" 100% no oficiales, me parece algo muy sano para la industria y qué mejor forma de ejemplificarlo que uniendo a tres de las caras más visibles de PlayStation, Xbox y Nintendo para celebrar la pasión que, desde luego, nos une a todos, independientemente de la plataforma en la que juguemos.

Las expectativas eran muy altas en cuanto a anuncios de nuevos juegos. El hype, lógicamente, estaba por las nubes después de que Geoff Keighley, presentador y creador de la gala, asegurase que habría chorrocientos nuevos anuncios. Se dieron a conocer nuevas propuestas que, pasada la bajona de comprobar que no eran anuncios gordos, resultan bastante interesantes. De todo lo visto, me quedo con la llegada de *The Stanley Parable* a PS4, *Hades* (lo nuevo de Supergiant Games), *The Last Campfire* (el nuevo proyecto de los creadores de *No Man's Sky*) y, por supuesto, *The Outer Worlds* que, en mi opinión, fue el gran anuncio de la noche. Su aspecto y jugabilidad, a medio camino entre *Mass Effect* y *Fallout* me tiene encandilado. En cuanto a los premios en sí, estoy muy de acuerdo con la mayoría. *Celeste* ha sido el mejor indie, *Dead Cells* no sólo me parece el mejor juego de acción, también uno de los mejores del año y *Overcooked 2* se merecía rascar algún premio. Más discutible me parece la elección de *Monster Hunter World* como mejor juego de rol. No es que no lo merezca, pero *Dragon Quest XI* o *Pillars of Eternity II* podrían habérselo arrebatado también de forma merecida.

En cuanto al GOTY, *God of War*, tengo claro que mi elección hubiese sido la misma. Como suele suceder en los Oscar, *Red Dead Redemption II* acaparó los premios más técnicos, como mejor música, mejor sonido, mejor interpretación (de Roger Clark como Arthur Morgan) y mejor narrativa, mientras que *God of War* se llevó los grandes premios: mejor juego del año, mejor dirección (para Cory Barlog) y mejor aventura. *RDR II* fue algo así como la "película" palomitera de enorme presupesto, la de mejores efectos especiales, mientras que *God of War* fue vista como una "película" más artística y merecedora de los galardones más importantes. Vaya por delante que *RDR II* me parece un juegarraco, pero su falta de innovación en lo jugable, sus encorsetadas misiones principales o su poca variedad de mecánicas me hacen inclinarme por Kratos. Creo que, con el paso de los años, las diferencias entre ambos juegos serán mayores y, con la distancia, veremos con claridad que *God of War* fue una experiencia más completa, original y perfecta.

LA GALA NO FUE PERFECTA, PERO TUVO MOMENTOS GENIALES Y COINCIDO CON LA MAYORÍA DE PREMIOS.

Ya sólo me queda soltaros "la turra" con el desarrollo de la gala en sí, que me pareció algo falta de ritmo en varias ocasiones. Interpretar canciones en directo es, desde luego, un gran espectáculo, pero eché en falta una mayor presencia de los desarrolladores en el escenario. Sí, vimos a muchos de ellos hablar sobre los juegos que se acababan de anunciar, pero como gala de premios que es, yo prefiero ver a los premiados, ponerles cara si es que no los conozco y escuchar qué tienen que decir, como el genial y necesario discurso de Ninja, el ganador a mejor creador de contenido, en una industria que sigue siendo algo rancia, machista y homófoba, aunque no queramos creerlo. A ver qué comentamos el año que viene por estas fechas.

Ferias y ausencias


Bruno Sol
@YeOldeNemesis

PlayStation anunció que no estará presente en el próximo E3 y se ha liado la MUNDIAL. Incluso algunos ya ponen fecha de caducidad a la feria angelina, el "mastodonte" que ha marcado la senda del hype en la industria del videojuego desde que naciera en 1995. La Electronic Entertainment Expo fue creada por los gigantes del sector, hartos de ser ninguneados sistemáticamente por la organización del CES, el Consumer Electronic Show, que hasta entonces era el principal escaparate en Estados Unidos. Y acabaron pariendo un auténtico monstruo.

A lo largo de los años sucesivos el E3 fue engordando a un ritmo descomunal, con la excepción de aquel año en el que se llevaron la feria a Santa Mónica, en un intento por reconducirla hasta algo más pequeño y profesional. Y el tiro acabó saliéndoles por la culata. Como The Blob (aquella película de serie B en el que Steve McQueen se enfrentaba a una masa viscosa que no dejaba de crecer y engullir paletos), el E3 creció y creció, y se cobró un buen puñado de víctimas por el camino, empezando por el ECTS europeo. Incluso el Tokyo Game Show pasó de tener dos citas anuales a una sola, ya que muchas compañías niponas preferían guardarse sus bombazos para Los Ángeles en lugar de "quemarlos" en la cita de primavera.

Es indudable que la fuga de Sony, una de las compañías que impulsaron la creación del E3 (y que hasta ahora no se había perdido ni una sola cita en 24 años), marcará un antes y un después en la historia de la feria, pero es una jugada no exenta de lógica. Se rumorea que PlayStation 5 llegará a las tiendas en 2020, y de ser cierto, el próximo año se presenta realmente interesante. ¿Se decantarán por algún tipo de presentación en streaming? ¿Montarán su propio evento en otras fechas?

Nintendo Direct ha demostrado ser una fórmula acertada, y bastante más económica, que organizar una conferencia. Pero esto no va a significar la muerte de las ferias, sobre a todo nivel local. Porque todos somos capaces de quedarnos hasta las tantas de la mañana para ver lo que vendrá el próximo año, pero nada es comparable a agarrar un mando y probar esos juegos antes de que lleguen a las tiendas.

Solo había que ver las carreras en la Madrid Games Week o la reciente Barcelona Games World por ser los primeros en llegar al stand donde se podía hincar el diente al "remake" de *Resident Evil 2*, por citar solo un ejemplo. Los periodistas a veces creemos que el mundo empieza y acaba con nosotros, cuando en realidad sólo somos meros mensajeros: es el jugador el que mueve esta industria, el que va a la tienda a soltar sus 60 eurazos religiosamente.

Así que no nos tiremos de los pelos y ni empecemos a proclamar por las calles, tapados sólo con una sábana, el fin de una era. Aunque llegue el caso, por ahora bastante improbable, de que el E3 desaparezca, su lugar será ocupado de una u otra manera por otro evento, aunque sea un puñado de conferencias vía streaming. A lo mejor la ausencia de Sony sirve para volver a domar un poquito a la bestia. En los últimos años a los que asistí era virtualmente imposible probar nada sin tener que esperar horas de cola. Por no hablar de esas citas a puerta cerrada en la que sólo ves cómo juega un tipo de la compañía. Y tengo entendido que la cosa no ha mejorado desde entonces.

¿ECHAREMOS DE MENOS LA CONFERENCIA DE SONY EN EL E3 2019? PUES SÍ. PERO TRANQUILOS, PORQUE ALGO SE INVENTARÁN PARA ROBARNOS HORAS DE SUEÑO...

¿Echaremos de menos la conferencia de Sony en el E3 2019? Por supuesto que sí. Pero tranquilos, porque algo se inventarán para robarnos horas de sueño el próximo año. Ya veremos con qué nos sorprenden...



EL COMBATE DEFINITIVO ENTRE LA LUZ Y LA OSCURIDAD



Nuevos aliados como Flynn o Baymax se unen a Sora, además de reencontrarse con Hércules y otros viejos conocidos.

La saga del Buscador de la Oscuridad, que narra las batallas de Sora contra Xehanort, llega a su fin. *Kingdom Hearts* cierra una etapa, y lo hace con la entrega más ambiciosa y espectacular, cuyas claves os desvelamos.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN RPG | 29 DE ENERO

Catorce años: es lo que hemos tenido que esperar hasta la llegada de *Kingdom Hearts III*. Un periodo durante el cual hemos vivido cambios de generación en PlayStation, la aparición de nuevas sagas, el adiós de otras tantas e incontables juegazos. Pero en todo ese tiempo siempre mantuvimos la ilusión de conocer qué iba a ser de Sora y sus amigos. Ahora, por fin, vamos a asistir a la conclusión de sus aventuras, en su enfrentamiento definitivo contra Xehanort. Repasamos las claves de uno de los títulos más esperados de todos los tiempos.

Esta nueva entrega tiene lugar justo después de los acontecimientos que vimos en *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*. Sora y Riku se sometieron al Examen del Título de Maestro de la Llave Espada, siendo Riku el único que consiguió superar dicha prueba. Lejos de desanimarse, Sora asumió

LÍNEA TEMPORAL DE LA SAGA

SEGUIR EL HILO de toda la serie *Kingdom Hearts* es algo complejo, hasta el punto de que se ha convertido en un meme. Por suerte, nos hemos "zambullido" en la saga para resumiros los acontecimientos clave de *Kingdom Hearts*, en orden cronológico.



TERRA, AQUA Y VENTUS

BIRTH BY SLEEP

Este trío trata de detener a Xehanort, un maestro entregado a la oscuridad. Tras la batalla, el corazón de Ventus se fusiona con el de Sora, todavía un niño.



LA LLAVE ESPADA X

KINGDOM HEARTS X

Fue el modelo para crear las armas que portaron ambos bandos en la Guerra de las Llaves Espada. Tras ella, la Espada X se rompió en siete fragmentos de luz.



EL SACRIFICIO DE AQUA

A FRAGMENTARY PASSAGE

Aqua, tras sacrificarse para salvar a Terra, se adentra en el Reino de la Oscuridad. Todo parece perdido para ella, pero el Rey Mickey tiene un plan...



PRIMERAS AVENTURAS DE SORA

KINGDOM HEARTS

Sora, ya un adolescente, descubre que es portador de una Espada Llave. Aquí comienza un viaje para rescatar a sus amigos y luchar contra los Sincorazón.



EN BUSCA DE LOS RECUERDOS PERDIDOS

CHAIN OF MEMORIES

Mientras Riku emprende su viaje hacia la Oscuridad, Sora pierde la memoria por culpa de Naminé, una Incorpórea que le implanta recuerdos falsos.



NACIMIENTO DE ROXAS

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

Roxas, el Incorpóreo nacido de Sora, recupera sus recuerdos gracias al sacrificio de Xion, tras lo cual decide rebelarse contra la Organización XIII.



LA DERROTA DE XEMNAS

KINGDOM HEARTS II

Roxas acepta fusionarse con Sora y éste despierta de su amnesia. Debe vencer a Xemnas, Incorpóreo de Xehanort y último miembro de la Organización XIII.



ODISEA VIRTUAL

KINGDOM HEARTS CODED

Tras una aventura en la versión digital del diario de Pepito Grillo, Mickey descubre que el destino de Terra, Aqua y Ventus está ligado al de Sora.



LAS PRUEBAS DE YEN SID

KINGDOM HEARTS 3D

Ante el inminente regreso de Xehanort, Yen Sid examina a Sora y Riku para que sean Maestros de Espada de pleno derecho. Sólo Riku consigue aprobar.



VERDADES OCULTAS

FINAL SECRETO DE BIRTH BY SLEEP

Conocemos el papel de Terra-Xehanort. Sora, informado por Mickey, asume que él es la clave para salvar a Terra, Aqua, Ventus y el resto de héroes caídos.



VIAJE AL REINO DE LA OSCURIDAD

FINAL OCULTO DE A FRAGMENTARY PASSAGE

Tras luchar junto a Mickey, Aqua se sumerge en la Oscuridad una vez más. Mientras, Sora comienza un nuevo viaje en busca de los Guardianes de la Luz.



EL COMBATE FINAL

KINGDOM HEARTS III

Sora, Goofy y Donald visitan nuevos mundos en su búsqueda de los Siete Guardianes de la Luz. Deben impedir una nueva Guerra de las Llaves Espada.

UN REPARTO DE ESTRELLAS

DESDE EL INICIO DE LA SAGA en 2002, *Kingdom Hearts* ha hecho gala de un doblaje sobresaliente. Además de contar con las voces de actores reconocidos, la saga ha conseguido que muchas estrellas de cine repitan el papel que interpretaron en las películas de Disney. En castellano la saga también ha contado con muchos de los actores de doblaje que dieron vida a estos personajes.



KRISTEN BELL es ANA

La princesa Ana de *Frozen* es una actriz a la que reconoceréis de la saga *Assassin's Creed* o gracias a la serie *Veronica Mars*.

JAMES WOODS es HADES

El actor dio voz al Dios del Inframundo en *Hércules*. Más de dos décadas después, vuelve a ser Hades en *Kingdom Hearts III*.

MANDY MOORE es RAPUNZEL

Además de poner voz a la intrépida Rapunzel, Mandy Moore ganó un Grammy con *Enredados* cantando el tema "I See The Light". Contar con ella es todo un lujo para Square Enix.

HALEY JOEL OSMENT es SORA

Ademas de Goofy y Donald, el compañero más fiel de Sora es Haley Joel Osment. El actor ha interpretado a Sora desde el principio de la saga, sin "perderse" ninguna de las entregas y versiones remasterizadas que forman *Kingdom Hearts*. Hoy día es un adulto, pero muchos reconoceréis a Haley como actor infantil en películas de la talla de *Inteligencia Artificial*, *El Sexto Sentido* o *Cadena de Favores*.

■ **Cada mundo** tendrá retos propios, pero también podremos disfrutar de minijuegos al estilo "Game & Watch".

El destino final de los personajes de *Kingdom Hearts* nos será desvelado en esta entrega, que supone un punto y seguido en la saga.

» la nueva misión que le encargó Yen Sid, y que sirve como punto de partida para *Kingdom Hearts III*. Sora ya no es el mismo. El niño que soñaba con aventuras en las Islas del Destino ha crecido hasta convertirse en un jovencito valiente y abnegado. Sora sigue siendo una persona alegre y de gran corazón, pero al mismo tiempo ha aceptado la enorme responsabilidad que tiene sobre sus hombros: detener a Xehanort e impedir que se desate una nueva Guerra de las Llaves Espada. Junto con sus camaradas Donald y Goofy, Sora descubre nuevos mundos donde encuentra aliados inesperados y retos

WILLA HOLLAND es AQUA

La actriz de la serie *Arrow* vuelve a prestar su voz a Aqua, la Guerrera de la Llave Espada atrapada en el Reino de la Oscuridad.

ZACHARY LEVI es FLYNN RIDER

Flynn, el "novio" de Rapunzel, es doblado por Zachary Levi, protagonista de la próxima película de superhéroes *Shazam*.

JOSH GAD es OLAF

Este muñeco de nieve vuelve a hacer de las suyas en *Kingdom Hearts III*. Al actor Josh Gad le hemos visto en películas como *Pixels* o *La Bella y la Bestia*.

IDINA MENZEL es ELSA

La voz de Elsa pertenece a Idina Menzel, actriz y cantautora que interpretó también el tema principal de *Frozen*, "Let It Go".

JAMIE CHUNG es GO GO TOMAGO

Go Go, la sarcástica heroína de *Big Hero 6*, vuelve a ser doblada por Jamie Chung. Esta actriz se dio a conocer con películas como *Sucker Punch* o la trilogía de *Resacón en Las Vegas*

TJ MILLER es FRED

Uno de los personajes más divertidos de *Big Hero 6* tiene la voz de TJ Miller, conocido por participar en las dos entregas de *Deadpool* y en la serie de televisión *Silicon Valley*.



Los ataques Attraction Flow se basan en atracciones clásicas de Disney, como las Tazas Locas o este espectacular tiovivo.




El malvado Xehanort o miembros de la Organización XIII como Marluxia serán enemigos temibles.

que superar. Estos tres amigos no van a ser los únicos con un plan para acabar con Xehanort: de manera paralela, Riku y el Rey Mickey se embarcan en un viaje lleno de peligros, con el objetivo de encontrar a otro portador de la Llave Espada. *Kingdom Hearts III* quiere ser un "punto y seguido en la saga", así como una conclusión para las aventuras de Sora. En este juego se libra el combate definitivo contra Xehanort, y probablemente veamos todas sus encarnaciones: Ansem (su Sincorazón), su Incorpóreo Xemnas, la versión "joven" del personaje y a Terra-Xehanort, fruto de la posesión del cuerpo de Terra por parte del villano. Pero Xehanort no va a estar sólo: la temible Organización XIII, que pareció haber sido derrotada en *Kingdom Hearts II*, también regresa en este nuevo título, así como los villanos de Disney Maléfica y Pete. Este juego además quiere cerrar todos los cabos sueltos de la saga... ¡y eso que son muchos! Personajes como Aqua, Terra, Ventus o Roxas van a formar parte de la aventura, y conoceremos el destino final de todos ellos. Y un aviso a navegantes: al igual que en entregas previas, *Kingdom Hearts III* también tendrá un final secreto, que sólo podremos ver cumpliendo una serie de requisitos, entre los que sin duda va a estar completar todos los desafíos que plantea el juego.

En un nuevo *Kingdom Hearts* no pueden faltar los mundos de Disney. *Kingdom Hearts III* va a mostrarnos escenarios ya conocidos y otros completamente inéditos, basados en las "pelis" más importantes de la compañía. Volveremos a visitar el Olimpo, el Bosque de los 100 Acres o el Caribe, donde nos reencontraremos con personajes como Hércules, Winnie the Pooh o el pirata Jack Sparrow. Pero el "plato fuerte" van a ser los nuevos mundos, ambientados en grandes producciones de Pixar. Sora, Goofy y Donald van a viajar a Arendelle, el mundo de *Frozen*; San Fransokyo (*Big Hero 6*), Monstropolis (*Monstruos S.A.*), el mundo de *Toy Story* y al Reino de Corona donde vive Rapunzel. Escenarios como el de *Frozen* seguirán un argumento similar al de su respectiva película; pero también habrá historias originales: la aventura de *Big Hero 6* tiene lugar después de la peli, mientras que el mundo de *Toy Story* mostrará eventos ocurridos entre la segunda y la tercera entrega. Cada uno de estos escenarios tendrá un ele- »



Square, Disney y Pixar han colaborado para garantizar que los personajes del juego son idénticos a los que vimos en el cine.

Por fin sabremos si Aqua escapó del Reino de la Oscuridad y qué tipo de peligros le están esperando.

mento jugable característico; por ejemplo, en el Caribe habrá batallas navales, mientras que en el mundo de *Toy Story* se librarán combates contra mechas en primera persona.

El nivel de detalle con el que se ha recreado cada escenario es sencillamente espectacular, gracias a la versatilidad del motor gráfico Unreal Engine 4. Cada mundo es casi un juego aparte, con su propia estética tanto en el escenario como para los personajes. Sora, Goofy y Donald cambian de aspecto en función de en qué mundo se encuentren. Para asegurar la mayor fidelidad posible, el equipo de Tetsuya Nomura trabajo con miembros de Pixar. El estudio proporcionó ademas los modelos usados en las películas de animación. El resultado es increíble: cuesta distinguir a la Rapunzel de la peli original de la que vemos en el juego. La lista de personajes conocidos con los que vamos a interactuar es casi ilimitada: desde Woody y Buzz Lightyear hasta Sulley, Mike Wazowski, Will Turner, Hades, Hiro Hamada... No serán los únicos, ya que también veremos "invitados especiales" en las invocaciones que puede realizar Sora, con rostros como Rompe Ralph, la Sirenita o Simba. Lo mejor de todo es que la mayoría de estos personajes tienen las



Cada Llave Espada se basa en un mundo que hayamos visitado, transformando sus tipos de ataque y también su apariencia.





Los ataques combinados se basan en el uso de los poderes de nuestros aliados, como el pelo de Rapunzel.

El sistema de combate coge lo mejor de toda la saga y lo combina con novedades como los ataques Atraction Flow o las transformaciones.

mismas voces que escuchamos en cine en su versión original. Aquí les escucharemos con un estupendo doblaje al castellano.

En el apartado jugable, *Kingdom Hearts III* va a inspirarse en aspectos de capítulos anteriores. Así, el sistema de combate "hack n' slash" del juego será una evolución de lo que vimos en la segunda parte, pero también tomará elementos de entregas portátiles como *Kingdom Hearts 3D*. Todo ello "regado" con abundantes novedades, dando lugar a unas batallas dinámicas y frenéticas. Sora vuelve a ser el personaje principal que controlamos, con Donald y Goofy como aliados de combate. Pero ese grupo ahora se incrementa a cinco personajes, escogiendo nosotros a los miembros con los que deseemos contar en cada momento; unos aliados con los que podremos hacer espectaculares ataques combinados. Además de todas las invocaciones y las técnicas conjuntas, Sora va a disponer de ataques mágicos y habilidades especiales. Estas "magias" estarán basadas en las atracciones de los parques Disney; asimismo, al usar estas habilidades la Espada Llave Sora se transforma de forma acorde al mundo en el que nos encontremos en el momento del combate. Tras completar un mundo esa transformación estará disponible en todo momento, y podremos cambiar de Espada Llave en pleno combate, sin necesidad de abrir el menú de equipamiento. El sistema de combate del juego nos ha dado la única pista, hasta el momento, del DLC de *Kingdom Hearts III*. Quienes hayan reservado el juego en Japón o en Norteamérica (a través de Amazon) tendrán acceso a una Llave Espada exclusiva. El DLC "de verdad" será contenido jugable, tal y como avanzó Nomura en el E3 2018. Asimismo, el director de *Kingdom Hearts III* que todo el DLC será independiente y que no habrá pase de temporada para el juego. El resto por ahora es un misterio, al igual que otras incógnitas: ¿quién será ese rumoreado segundo personaje, que podremos controlar en el juego? ¿Se ha vuelto Aqua malvada tras su estancia en el Reino de la Oscuridad? ¿Aparecerá algún personaje de los juegos de Square, a pesar de no estar confirmados? ¡En unas semanas por fin lo sabremos!

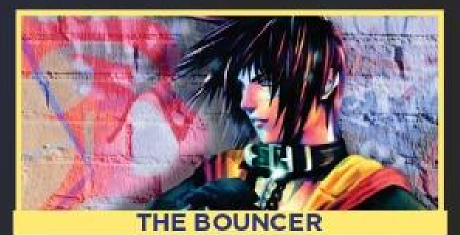
NOMURA
CREADOR DE MUNDOS

LA CARRERA DE TETSUYA NOMURA ha estado ligada a Square desde principios de los 90, siendo responsable de grandes éxitos y de juegos más peculiares.



EHRGEIZ

Nomura diseñó los personajes de este juego de lucha para PSone. Un arcade con toques de RPG y que contaba con personajes de *Final Fantasy VII*.



THE BOUNCER

El primer juego de Square para PS2 fue este beat'em up con porteros de discoteca. Los diseños de Nomura fueron lo mejor de un juego "discretito".



THE WORLD ENDS WITH YOU

Este Action RPG, inspirado en la juventud japonesa actual, fue dirigido y producido por Tetsuya Nomura. Un título de culto para la portátil Nintendo DS.



FF VII: ADVENT CHILDREN

La única incursión de Nomura en la dirección de cine es esta película CGI. Ambientada dos años después de *Final Fantasy VII*, la peli fue un éxito de ventas.



PARASITE EVE

Nomura hizo una aportación fundamental a la saga. Diseñó los personajes de la primera y fue el productor creativo de la tercera, *The 3rd Birthday*.



FINAL FANTASY VII REMAKE

Tras concluir el desarrollo de *Kingdom Hearts III*, Nomura sigue al frente de este esperado proyecto, en calidad de director y diseñador de personajes.

DESCUBRE LA VERDADERA LIBERTAD PARA JUGAR

JUGABILIDAD
EL FUTURO DE

Muchos videojuegos prometen libertad, mundos abiertos, exploración sin limitaciones... Sin embargo, la verdadera libertad, la jugable, sólo la ofrecen unos pocos. Nos referimos a la jugabiliad emergente, el futuro del sector del ocio interactivo.

La industria del videojuego ha evolucionado mucho con el paso de los años. Distintos géneros, mecánicas de juego, estilos gráficos… han ido reinando en cada época. Actualmente, nos encontramos, muy probablemente, con el mayor espectro de opciones jugables en la historia de nuestro pasatiempo favorito. De entre todas ellas, hay una que está ganando muchos adeptos y cada vez hay más estudios que se animan a utilizarla en sus juegos. Nos referimos a los juegos sistémicos que, casi siempre, derivan en una jugabilidad emergente que ofrece verdadera libertad de acción a los jugadores.

Pero empecemos por el principio. Un sistema es un conjunto de elementos que tienen un determinado efecto sobre el resto de los elementos del conjunto. Un ejemplo muy sencillo para entender esto sería el mítico juego de piedra, papel o tijera. En él, cada uno de los elementos nos proporciona la victoria o la derrota en función del elemento que utilice el otro jugador, es decir, que no hay una opción que siempre sea la ganadora y, por tanto, no hay una elección que sea mejor que las otras dos. Es muy parecido a lo que podíamos disfrutar con los

FAR CRY 2

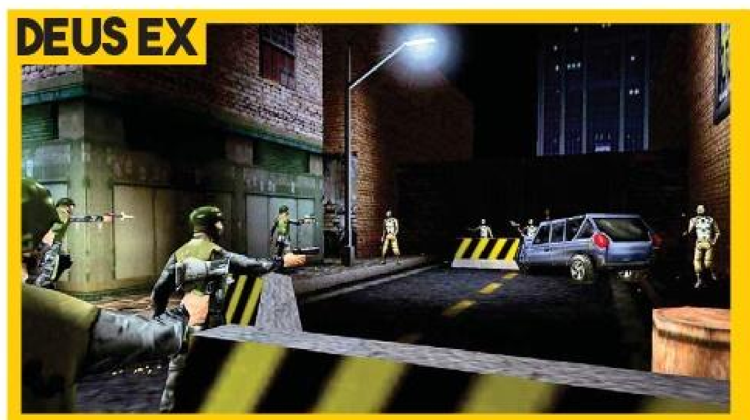


ULTIMA UNDERWORLD





DEUS EX





EMERGENTE
LOS VIDEOJUEGOS



LOS PADRES DE LA JUGABILIDAD EMERGENTE

UBICAR LOS ORÍGENES de la jugabilidad emergente no es una tarea sencilla. Muchos juegos han utilizado elementos de este tipo de propuestas desde los inicios de la industria. Sin embargo, el primer gran exponente haya sido, quizás, Ultima *Underworld: The Stygian Abyss*. Esta obra maestra, capitaneada por el mítico Warren Spector y Paul Neurath, que fue lanzada allá por 1992 no sólo fue el primer RPG de acción en primera persona y un absoluto portento técnico, sino que introdujo conceptos del género de los simuladores en una aventura. Así, podíamos solucionar los distintos puzles de formas muy imaginativas o disfrutar de un sistema de físicas que nos permitía jugar con el entorno de formas nunca antes vistas. Por todo ello se convirtió en uno de las aventuras más influyentes de la década, lo que trajo consigo un buen número de joyas que seguían su mismo estilo y que, en su mayoría estaban producidas por el mismo equipo, como *System Shock* o *Thief: The Dark Project*, que de paso inventó el género del sigilo. Sin embargo, la cima de los primeros títulos con jugabilidad emergente fue *Deus Ex*. La mezcla de géneros que ofrecía fue algo nunca visto. Por un lado teníamos mecánicas RPG, como mejoras de habilidades, customización de armas, conversaciones con NPC... y también podíamos disfrutar de combates y toma de decisiones.

La interconexión de todos los sistemas del juego daba pie a una jugabilidad emergente que ofrecía soluciones a distintos problemas que sus creadores nunca tuvieron en mente, como colocar minas en una pared para utilizarlas como peldaños de una escalera y así acceder a zonas elevadas o aprovecharnos de la explosión que producían algunos enemigos al morir para destruir puertas, por ejemplo. Un exponente algo más moderno es *Far Cry 2*, que supo recoger el testigo de estas aventuras ofreciendo un mundo muy realista con clima dinámico, propagación del fuego, ciclo día/noche, vegetación que se regeneraba con el tiempo...

juegos de rol de lápiz y papel, en los que la solución a cada uno de los problemas que el "dungeon master" proponía a los jugadores no estaba predeterminada por él, era siempre diferente y se construía mediante la combinación de todas sus reglas y sistemas. En el mundo del videojuego la jugabilidad emergente puede ser, lógicamente, mucho más

La mayoría de juegos sólo perciben al jugador y proponen eventos guionizados. La jugabilidad emergente es justo lo contrario.

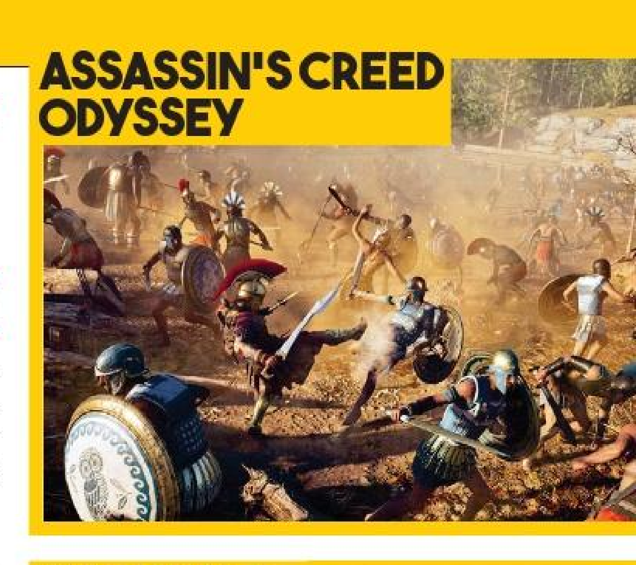
complicada. Sin embargo, la clave sigue estando en la sencillez de sus elementos y en la interacción entre ellos. La mayoría de juegos sólo perciben al jugador, que es el centro de absolutamente todo lo que sucede en su mundo, con una incesante montaña rusa de eventos guionizados que intentan meternos en situaciones de lo más espectacular. Es el caso de aventuras como *Uncharted* o *Red Dead Redemption II*. Son juegos excepcionales, claro que sí, pero la experiencia que viven todos y cada uno de los jugadores es prácticamente idéntica. La jugabilidad emergente, por contra, nos permite vivir experiencias únicas, crear nuestras propias historias y encontrar soluciones propias a los puzles y retos que nos presentan.

La jugabilidad emergente, eso sí, también acarrea problemas, ya que la libertad de actuación e interacción entre los distintos elementos del juego pueden producir resultados inesperados y, con ello, romper o malograr el propio juego en ciertos sentidos. Un ejemplo muy clásico es el de *Oblivion* y el Traficante de Skooma. Se trataba de una misión en la que debíamos hablar con un traficante. Sin embargo, los drogadictos que también iban a visitarle estaban tan enganchados que, en ocasiones, podían matar por su cuenta al traficante para obtener su deseada dosis. Bethesda no tuvo más remedio que restringir este comportamiento y reducir la libertad de los NPC para no estropear su juego. Otro problema es que la flexibilidad de estos sistemas puede hacer que los jugadores

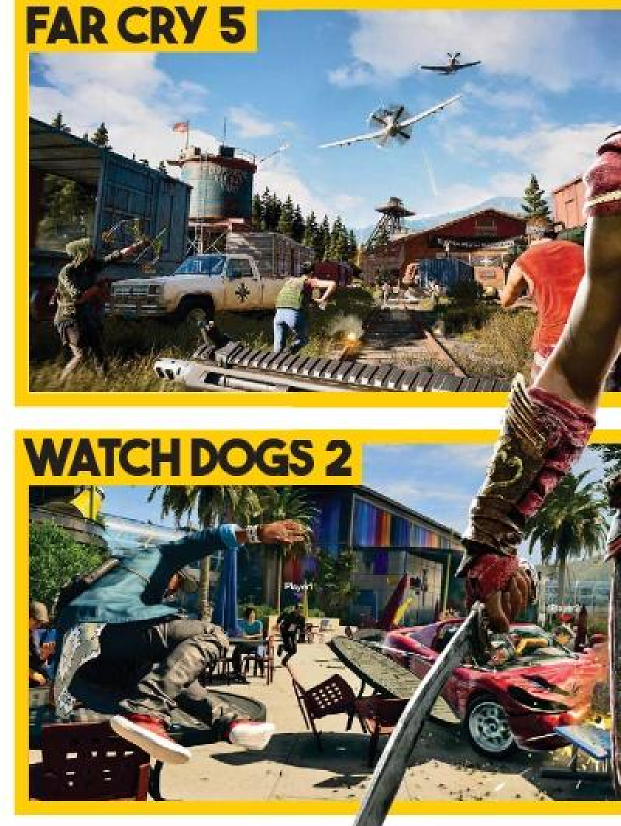
UBISOFT
FACCIONES Y VIDA SALVAJE

LA COMPAÑÍA FRANCESA más exitosa en la historia de la industria vive, a día de hoy, un momento realmente dulce. Lleva muchos años cosechando grandes éxitos, con sagas marcadas a fuego en la memoria de los jugadores, como *Rayman, Rainbow Six, Splinter Cell, Assassin's Creed* o *Far Cry*, entre otras. Sin embargo, también ha sufrido una gran crisis en la última década. Esta mala racha no ha provocado tanto malas ventas como críticas desaforadas por parte de prensa y público. En la actualidad, Ubisoft ha recuperado su buen hacer y le llueven las críticas positivas. Uno de los grandes motivos, está claro, es que sus juegos están más pulidos y no llegan con tantos "bugs". El otro gran causante de esta mejora se aprecia menos, pero es igualmente diáfano a poco que analicemos sus últimos juegos. Sí, nos referimos a la jugabilidad emergente. Prácticamente cualquier juego actual de Ubisoft ofrece, además de enormes mundos abiertos, un universo dividido en facciones que, en muchas ocasiones además, incluye fauna salvaje. La combinación de jugador, facciones enemigas y fauna ha dado lugar a un sinfín de situaciones no guionizadas que nos permiten resolver un problema de formas muy diferentes. Así, para limpiar un campamento de enemigos podemos liberar algunos animales enjaulados, colocar una trampa en las alarmas, actuar con sigilo, liarnos a tiros,... Lo mejor, es que nuevas opciones pueden surgir de forma aleatoria por la propia interacción entre los elementos ajenos al jugador. De esta forma, Así, podríamos estar escuchando a un personaje hablarnos sobre una gran zona de pesca cuando de repente un oso sale del bosque y le ataca, acabando con la conversación. Todo esto hace que nuestra experiencia sea única y, por ello, mucho más memorable.

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



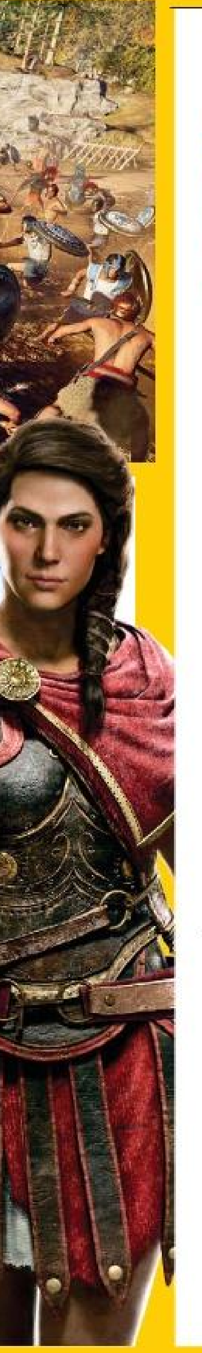
FAR CRY 5



WATCH DOGS 2

ARKANE STUDIOS
HERRAMIENTAS PARA LA LIBERTAD

LOS MÁS FIELES HEREDROS DEL ESPÍRITU DE *DEUS EX* son, sin duda, Arkane Studios, que cuenta en sus filas con varios miembros de Origin Systems, creadores de la saga *Ultima* y *System Shock*. Tras unos cuantos bandazos desde su formación en 1999, viéndose obligados a trabajar para distintos proyectos externos, el estudio consiguió la estabilidad de la mano de Zenimax, dueños de Bethesda. Así, en 2012 nos llegó *Dishonored*, uno de los mejores juegos de la pasada generación y, en 2016, su secuela para PS4. En 2017 pudimos disfrutar de *Prey*, una reimaginación del juego original de Human Head Studios. Aunque cada uno cuenta con sus peculiaridades, los tres juegos cuentan con varios denominadores comunes. Para empezar, hacen gala de un excelente diseño de niveles, que recuerda a los mejores momentos de *Half-Life*. Aunque quizás, lo más importante es que nos obsequian con una serie de herramientas en forma de armas y poderes sobrenaturales que podemos combinar a nuestro antojo para avanzar en la aventura. Arkane nos propone un objetivo, pero no nos dice cómo alcanzarlo, dejando libertad al jugador para encontrar su propia solución. En *Prey*, por ejemplo, podemos alcanzar una determinada habitación de la estación espacial Talos I de muchas formas. Podemos convertirnos en una taza para pasar entre los barrotes de una ventana, lanzar un dardo a una pantalla táctil para abrir la puerta, utilizar el cañón GLOO (que lanza una especie de bolas de pegamento) para crear una escalera improvisada y acceder al techo de la estancia para entrar por una trampilla y un largo etcétera. Como buenos exponentes de la jugabilidad emergente, son aventuras tremendamente rejugables.



ACCIÓN CREATIVA

LOS JUEGOS DE ACCIÓN son uno de los géneros que más se prestan a ofrecer jugabilidad emergente. Cuando Hideo Kojima se despidió de su archiconocida saga *Metal Gear Solid* con *The Phantom Pain* jamás imaginó que los jugadores pedirían un contenedor de suministros sobre la ubicación de un enemigo para noquearle (uno de los métodos más efectivos para acabar con Quiet), que lanzarían a sus rivales desde una determinada altura sobre otros para dejarlos K.O. o que colocarían C4 sobre un camión para luego extraerlo con el globo Fulton y que lo harían pasar cerca del helicóptero que debían derribar para accionar los explosivos en el momento justo y así hacerlo saltar por los aires. Desde luego, tampoco imaginó que nos lanzaríamos colina abajo escondidos en una caja de cartón para golpear a los enemigos al deslizarnos por una pendiente. Simplemente ofreció una serie de habilidades y herramientas a los jugadores para planificar sus estrategias con total libertad y, sobre todo, con las que jugar en mayúsculas. Otro ejemplo es la saga *Just Cause*, que en su cuarta entrega nos permite, entre otras muchas locuras, personalizar el comportamiento del ya clásico gancho con el que conectar distintos elementos del juego y alterar sus físicas, provocando todo tipo de barbaridades, como atar a media docena de vacas a una vespa para conducir como un recién casado macabro o ponerle propulsores a un coche (o a una cabra ya que estamos) para hacer que vuele de forma descontrolada, por poner algunos ejemplos. *Hitman 2* también es otro gran exponente de la jugabilidad emergente. Conocer al detalle cada uno de los escenarios, el comportamiento de todos los NPC y las herramientas y disfraces que tenemos a nuestra disposición puede lograr que nuestro asesinato sea digno de exponer en un museo del horror. Lo mejor, sin duda, es cuando conseguimos hacer que parezca un accidente y nos largamos de la escena del crimen sobre un banco de delfines. Sí, es posible hacer esto en el juego.

METAL GEAR SOLID V



JUST CAUSE 4



HITMAN 2



PREY





DISHONORED 2



encuentren formas muy sencillas de superar ciertas secciones del juego, como utilizar un rifle de francotirador con munición somnífera en *Metal Gear Solid V* para allanar nuestro camino y reducir considerablemente la dificultad de las misiones. La clave, por tanto, es que todos los sistemas deben tener una importancia similar y deben ser iguales para todas las situaciones que el jugador viva. A continuación, un ejemplo muy claro. En muchos juegos encontramos determinadas partes del escenario que podemos destruir, como puertas o paredes, pero en la inmensa mayoría de los casos se trata de elementos guionizados, que están previstos que se puedan destruir

Nunca hemos tenido tantos títulos de jugabilidad emergente en el mercado y creemos que será el futuro de la industria.

para permitir que el jugador avance. Así, siguiendo con el ejemplo, podremos encontrarnos con una puerta de madera que podemos destruir de un escopetazo para entrar en una nueva zona. El problema viene cuando en el resto del juego nos encontramos con puertas similares que no podemos destruir porque los desarrolladores no quieren que accedamos a esas zonas. La magia, la credibilidad, la inmersión y, sobre todo, la libertad de acción se pierde por completo en estos casos.

La moda emergente parece que ha vuelto con fuerza estos últimos años. Es cierto que muchos de los juegos que hacen gala de una jugabilidad emergente no han sido éxitos rotundos de ventas e incluso hemos asistido a algún fiasco total en este sentido. Las propuestas más guionizadas y cinematográficas parece que son las preferidas por los usuarios, que ven en la jugabilidad emergente un hueso demasiado duro de roer. Sin embargo, también es cierto que nunca hemos tenido tantos juegos de este tipo en el mercado. Sí, aún debe evolucionar y quedan cosas por pulir, pero nos parece el futuro de los videojuegos porque sus mecánicas son exclusivas de esta industria.

EL PODER DE LOS SANDBOX

LOS VERDADEROS SANDBOX, no los juegos que simplemente son de mundo abierto, se caracterizan por ofrecer a los jugadores una gran ristra de herramientas y, generalmente, por no obligarnos a cumplir ningún objetivo en concreto. Esto último pasó factura a títulos como *No Man's Sky* ya que la gente esperaba (seguramente por culpa de los propios vídeos que publicó el estudio desarrollador) una aventura más guionizada y con un propósito algo más concreto que vagar por un universo procedural casi infinito. Los aficionados a la jugabilidad emergente, por contra, sí que lo disfrutan (y más ahora tras las numerosas actualizaciones y expansiones gratuitas) ya que nos permite explorar a nuestro aire, construir asentamientos en nuestro planeta favorito, dedicarnos al pillaje convirtiéndonos en pirata espacial y mucho más. El todopoderoso *Minecraft* es otro ejemplo excelente de sandbox con jugabilidad emergente. Aunque la idea del antipático Notch de crear un mundo creado por cubos que podíamos modificar a nuestro antojo ya era una propuesta genial que seguía esquemas tan básicos y adictivos como los de LEGO, el desarrollador sueco nunca pudo imaginar que aquello se convertiría en montones de juegos distintos, desde los que se dedicaron a la supervivencia, a la construcción pura y dura, a realizar videos musicales, construir montañas rusas o a crear canales de YouTube centrados en decorar casas. Todo es posible en *Minecraft*. Los simuladores sociales también son otro filón muy popular en el que la jugabilidad emergente sale a flote con asiduidad. Propuestas como *Stardew Valley* o *Los Sims* no nos plantean una objetivo concreto, más allá de cuidar de nuestra granja y de nuestras personitas virtuales (o no) sin un final concreto ni una meta que alcanzar. Así, la historia surge de manera orgánica en función de nuestras acciones en el juego. Si, por ejemplo, descuidamos la salud de nuestro sim y ni siquiera le buscamos un trabajo, acabará deprimido o incluso muerto. Todo, y al mismo tiempo nada, es indispensable, pero ¿quién no querría casarse en *Stardew Valley* para que nos echen una mano en la granja?

ESTRATEGIAS JUGABLES

LA ESTRATEGIA ES OTRO DE ESOS GÉNEROS QUE, CASI POR DEFINICIÓN, abraza con gusto elementos típicos de la jugabilidad emergente. De hecho, buena parte del origen de este tipo de juegos viene de los simuladores y juegos de gestión, que ponen en manos del jugador todo un universo de opciones, tácticas y posibilidades jugables para hacer frente a los distintos problemas que le puedan surgir. En *Surviving Mars*, como buen simulador de construcción, contamos con una economía que debemos controlar para gestionar los recursos que vamos extrayendo del planeta rojo. La improvisación es una de las claves, teniéndonos que adaptar a imprevistos como la caída de un meteorito, por ejemplo. En otra vertiente estratégica tenemos los juegos basados más en el combate que en la gestión, como la saga *Valkyria Chronicles*. Esta última entrega sigue los pasos del juego original, ofreciendo unos tiroteos repletos de posibilidades. Como siempre, la muerte permanente de nuestros soldados añade un punto de tensión realmente interesante y ninguna batalla está guionizada, por lo que cada enfrentamiento puede resultar distinto a los anteriores. No hay una táctica que sea mejor que las demás, sino que debemos adaptarnos a cada situación para salir victoriosos en las batallas. El rey absoluto de la jugabilidad emergente en el género es, sin duda, *XCOM 2*, la joya de Firaxis. Salvo algunos momentos básicos de nuestra partida, aquí no hay nada guionizado. Nuestros soldados mueren de forma permanente, los campos de batalla están generados de forma aleatoria, las misiones también son completamente aleatorias, tanto en el número de enemigos o su fortaleza como en los objetivos que debemos cumplir. Por eso, no hay forma de planificar las batallas de forma previa a que comiencen. Obviamente, la gestión de nuestra base es esencial para mejorar el equipo de los soldados, realizar investigaciones que desbloquean nuevos objetos y habilidades y decidir quién irá a la siguiente misión, pero todo se va al traste en cuanto que comenzamos la siguiente misión. Y eso es oro jugable.

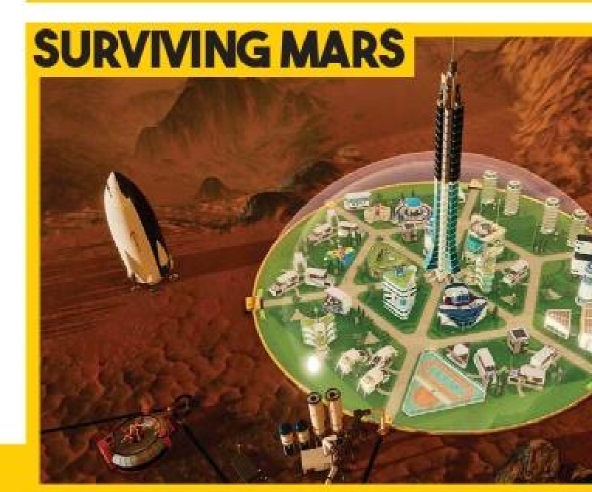
XCOM 2



VALKYRIA CHRONICLES 4



SURVIVING MARS



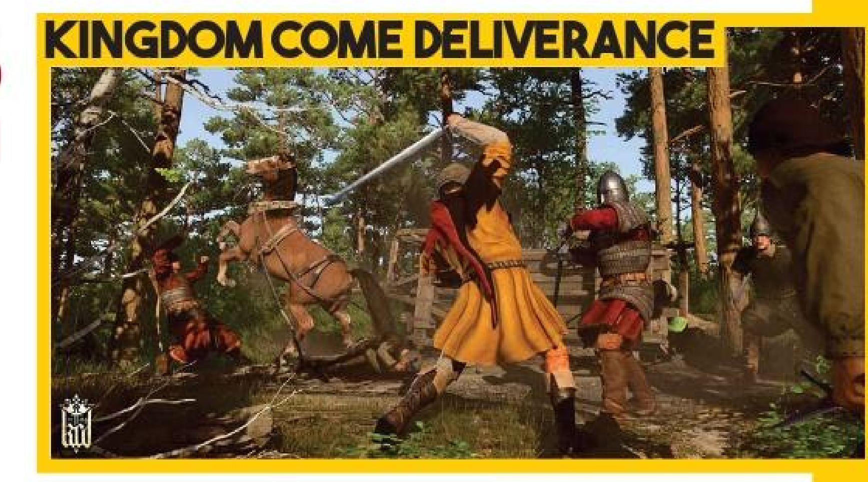






LOS INDIES TAMBIÉN EMERGEN

LOS DESARROLLOS INDEPENDIENTES no cuentan, lógicamente, con los recursos de los grandes estudios. Crear un juego de corte emergente no resulta nada fácil y se necesita mucho talento, tiempo y trabajadores para crear una experiencia equilibrada, coherente y que haga honor a los maestros de la jugabilidad emergente. Sin embargo, hemos podido disfrutar de una buena cantidad de juegos indie que sí han sabido utilizarla. *Kingdom Come: Deliverance*, que se financió en buena parte gracias al apoyo de los jugadores en Kickstarter, ofrece una enorme cantidad de sistemas que interactúan entre sí y que nos permiten completar las misiones de montones de formas distintas. Por ejemplo, una de ellas consiste en infiltrarnos como monje en una abadía para encontrar a un asesino. Para lograrlo, podemos hacernos pasar por monje, siguiendo los horarios y deberes de todos ellos, aprendiendo a leer (sí, habéis leído bien) mientras investigamos y charlamos con otros monjes para descubrir al culpable. Otra opción sería colarnos en el edificio sin ser vistos en busca de pruebas y otra opción aún más loca sería irrumpir en el edificio espada en mano y asesinar a todos y cada uno de los monjes. Morirán inocentes, sí, pero también acabaremos con el asesino, así que cumpliremos nuestra misión. Otros desarrollos más modestos, como *Mark of the Ninja*, son también muy interesantes. Para avanzar por los escenarios debemos usar el sigilo, sí, pero podemos utilizar montones de estrategias, como distraer a nuestros enemigos, usar granadas de humo, un garfio para movernos rápidamente por los escenarios,... Y ojo, porque también podemos evitar los combates, algo que tiene incluso más mérito que asesinar a nuestros rivales de forma silenciosa. El gran *Spelunky* es otro gran ejemplo. Su carácter "roguelike" siempre nos propone una partida diferente, por lo que no podemos aprender el método o memorizar el mapa para completar los niveles con soltura y hasta los enemigos pueden incidir en el escenario, destruyéndolo, por ejemplo.



MARK OF THE NINJA





LA OBRA CUMBRE DEL SURVIVAL HORROR REGRESA A LO GRANDE

RESIDENT EVIL 2™

Cuando los zombis no eran el pan nuestro de cada día, Capcom perpetró el culmen jugable de los survival horror con *Resident Evil 2*. Hoy, dos décadas después, la compañía nipona cumplirá el sueño de todo fan con un remake al que ya hemos jugado.

PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR | 25 DE ENERO

Estamos viviendo una época dorada de remakes de la primera PlayStation que está sabiendo explotar, casi siempre con gran acierto, la nostalgia de aquellos que a mediados de los años 90 andábamos flipando con la primera consola de Sony. Ya hemos podido disfrutar de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* o de *Spyro Reignited Trilogy*. *Medievil* y *Final Fantasy VII* son otros dos clásicos que llegarán en un futuro. Sin embargo, tras haberlo jugador unas 4 horas, quizás la joya de la corona vaya a ser este remake *Resident Evil 2*.

El género de los survival horror campaba a sus anchas por los circuitos de PSone. Su impecable mezcla de ambientación terrorífica, personajes vulnerables, escasez de recursos y munición y resolución de puzles supo encandilar a millones de jugadores en todo el mundo. La mayoría recordamos con mucho cariño joyas como *Parasite Eve*, *Dino Crisis*, *Clock Tower*, *Galerians* o *Nightmare Creatures*. Sin embargo, dos sagas fueron pura excelencia, *Silent Hill* y *Resident Evil*. Por eso, no nos extraña que Capcom haya decidido recuperar *Resident Evil 2* ofreciéndonos un remake realmente genial. Nosotros ya hemos podido jugarlo durante unas cuatro horas, dos para la campaña de Leon S. Kennedy y otras dos para la de Claire Redfield y ya os adelantamos que nos ha dejado un sabor de boca prácticamente inmejorable. Lo primero que debéis saber es que, como buen remake, el juego ha sido rediseñado desde cero, no sólo a nivel gráfico sino también jugable. Para empezar, el "zapping system" »



1 El remake de *Resident Evil 2* llegará a PS4 el próximo 25 de enero cargado de novedades, tanto a nivel técnico como en su vertiente jugable. Eso sí, tras jugarlo durante cuatro horas, podemos decir que no ha perdido ni un ápice de su esencia.

2 El modelado de los personajes nos ofrecerá un aspecto algo diferente a lo que pudimos ver en el juego original, pero el resultado nos ha encandilado.

COLLECTOR'S EDITION

LA EDICIÓN PARA COLECCIONISTAS viene cargada de "chucherías" para los fans de la saga. Para empezar, tenemos el juego en caja metálica, una figura de Leon Kennedy de 30 centímetros, un libro de arte junto a un CD con la banda sonora de este remake, una réplica de las 4 llaves de la comisaría (corazón, trébol, pica y rombo), un pin de "made in heaven" y un póster. Además, también contará con un Pack de contenidos descargable formado por la banda sonora en formato digital, dos vestimentas para Leon (Sheriff Arklay y Noir), tres indumentarias para Claire (Militar, Noir y Elza Walker) y el Arma Deluxe Samurai Edge Modelo Al. Eso sí, todas estas exquisiteces tendrán un precio sólo apto para los más pudientes, ni más no menos que 264,95€.

LAS CRIATURAS DEL VIRUS-T

EL VIRUS-T DE LA CORPORACIÓN UMBRELLA transforma a todos los seres vivos con los que entra en contacto en criaturas de pesadilla. Aquí os mostramos algunos de ellos.



CERBERUS

Estos dóberman modificados por Umbrella para utilizarlos como armas están sedientos de carne humana y muestran sus ojos inyectados en sangre. Su velocidad será un verdadero quebradero de cabeza para nuestros héroes.



G-ADULTO



Estos engendros son portadores del virus G (una versión más veloz y potente de la cepa T) que tienen un ADN incompatible con el virus. Expulsa larvas por la boca que intentan buscar a otro huésped al que infectar y en el que evolucionar.



LICKER

Estos zombis mutados carecen de ojos y, por lo tanto, podemos esquivarlos si no hacemos demasiado ruido. Sus garras son temibles, pero son especialmente vulnerables a la munición ácida ya que tienen muchos de sus órganos al descubierto.

TYRANT



Su aspecto es tan temible como parece. Son tremendamente resistentes y están programados para atacar y perseguir a nuestros sin descanso. Umbrella los envía a Raccoon City para que recuperen una muestra del virus-G creado por Birkin.



WILLIAM BIRKIN

Es el villano principal de esta entrega de la saga, el científico responsable del virus-G que, en un acto desesperado, se lo inyecta a sí mismo para sobrevivir y se convierte en una criatura horrible que sufre varias mutaciones durante el juego.

ZOMBIS



El santo y seña de la saga y el enemigo más numeroso y común. Hacen falta varios disparos a la cabeza para acabar definitivamente con ellos. Son lentos, sí, pero cuando estamos rodeados por varios de ellos pueden resultar letales.







del juego original se ha eliminado por completo. Aquel sistema permitía que nuestras acciones en cada campaña (a su vez cada una con sus dos recorridos) tuviesen pequeños efectos en las que aún no habíamos jugado. En nuestra opinión fue un sistema muy novedoso, pero que no terminaba de estar bien explotado y que, a la postre, nos obligaba a recorrer demasiadas veces los mismos escenarios con los dos protagonistas. Vamos, que la pérdida no nos parece tal. Los controles también han cambiado completamente. Lógicamente, nos libramos del "esquema tanque", con el que primero debíamos girar al personaje para luego hacerlo avanzar o retroceder en ese ángulo. El mapeado de botones también se ha alterado, colocando la carrera en el L3 o el apuntado en el L2, siguiendo el esquema habitual de los juegos actuales. Sigue teniendo "japonesadas" como acceder al inventario con el triángulo, por ejemplo, pero el resultado nos ha parecido mucho más intuitivo que el del juego original.

El control "tipo tanque" del juego original ha sido, gracias al cielo, completamente renovado y sigue el estilo de *RE 4*.

El nuevo apartado gráfico salta a la vista nada más comenzar a jugar. El motor gráfico RE Engine, que la compañía nipona ya utilizó en *Resident Evil 7*, luce verdaderamente imponente en este remake. Así, nos encontraremos con unos personajes muy bien modelados, con animaciones muy realistas y unos escenarios repletos de detalles que harán que la comisaría de Raccoon City, por poner un ejemplo, tenga un aspecto clavado al juego original y, al mismo tiempo, completamente nuevo. La iluminación quizás sea el elemento más llamativo, ya que cambia por completo



la atmósfera de algunos escenarios, que ahora resultan mucho más tenebrosos y que, por tanto, aumentan muchísimo la sensación de terror y de que nuevos peligros nos acechan tras cada esquina.

La elección de una cámara por encima del hombro es otro de los cambios más sustanciales. Es cierto que las cámaras fijas del juego original permitieron a Capcom medir al milímetro la posición del jugador y, por tanto, planificar los sustos al detalle, como el mítico Licker destruyendo la ventana de la sala de interrogatorios o la escena con los cadáveres de la morgue. Podría parecer, por tanto, que este remake va a perder enteros en cuanto a tensión, zozobra o canguelo en general, pero nada más lejos. El realismo de los gráficos hace que nos sumerjamos mucho más en la experiencia, la cámara por encima del hombro

La iluminación cambia totalmente la atmósfera de algunos escenarios, que ahora resultan más tenebrosos y terroríficos.

nos muestra el terror muy de cerca y, además, se las han arreglado para mantener todos esos sustos de los que hablábamos antes y que resulten igual de efectivos que antaño.

Las mejoras visuales, además, han tenido un gran efecto sobre el diseño de los personajes o de algunas situaciones. Leon, por ejemplo, ya no tiene un uniforme con hombreras gigantescas, algo que quedaba muy bien en la era de los personajes con pocos polígonos, pero que no resultaría nada realista utilizando gráficos actuales. Algunas secuencias, como la del mítico caimán, también han cambiado mucho. No os podemos contar más, pero se ha resuelto de una forma bastante espectacular manteniéndose fiel al material original. El sonido es otro elemento que ayuda mucho a crear la atmósfera de terror. Para este remake, Capcom ha centrado

3 En esta nueva versión podremos disfrutar de niveles completamente nuevos, como el Orfanato, que estará protagonizado por Sherry Birkin.

4 Los fans del juego original seguro que apreciarán detalles geniales, como la cazadora "made in heaven" de Claire.

5 Cuando los enemigos consigan echarnos el guante podremos endosarles una granada o darles un cuchillazo como táctica defensiva.

6 Mr. X, el mítico Tyrant que Umbrella envía para recuperar la muestra del virus-G será un verdadero quebradero de cabeza.

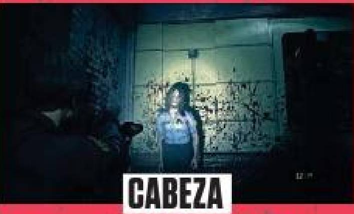
7 Aunque Ada Wong se presentó vestida con una gabardina, también lucirá su mítico traje rojo.





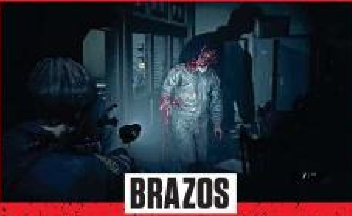
TIRO AL ZOMBI

PARAR A LOS MUERTOS VIVIENTES no resulta fácil, aunque siempre podemos intentar quitarles algún miembro.



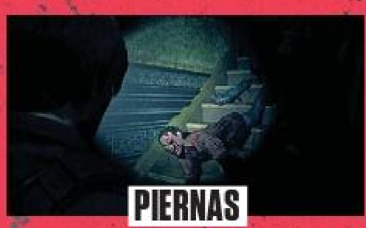
CABEZA

La mejor estrategia para acabar con los zombis es, como mandan los cánones, dispararles a la testa para destruir lo poco que les queda de cerebro y "re-matarlos".



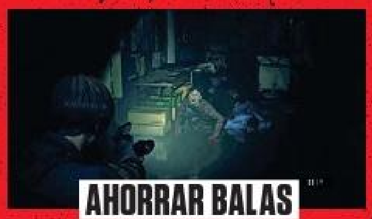
BRAZOS

Si centramos nuestros disparos en un brazo conseguiremos desmembrarlo y, con ello, evitaremos que puedan agarrarnos para mordernos tan fácilmente.



PIERNAS

Lo mismo sucede con las piernas. Si les pegamos un buen escopetazo, se desprenderán del zombi y, lógicamente, acabará arrastrándose por el suelo.



AHORRAR BALAS

Como buen survival, los proyectiles escasean, así que una buena idea es desmembrar a los zombis para, al menos, poder esquivarlos de forma más sencilla.





8 Al abandonar las cámaras fijas y cambiar el control, muchas habitaciones han sido rediseñadas.

9 Las amenazas a las que deberemos hacer frente serán tan numerosas como variadas. Aquí se junta un licker y el tyrant, casi nada.

10 Los escenarios clásicos lucirán mejor que nunca gracias al uso del motor RE Engine que vimos en RE 7. Aquí tenéis las calles de Raccoon junto a la armería.

11 Las secuencias cinemáticas se han remodelado por completo para ofrecer un estilo mucho más cinematográfico que en el juego de 1998.

12 William Birkin será uno de los enemigos más temibles de todo el juego. Aquí lo podéis ver a punto de dar matarile a Claire.

13 Leon tampoco debería distraerse porque William también se la tiene jurada, como podéis ver en esta imagen.

sus esfuerzos en ofrecer sonido binaural, grabado con dos micrófonos para recrear una sensación tridimensional en los jugadores. Así, si jugamos con auriculares, podemos localizar los gritos y gemidos de un enemigo, unos cristales rotos o todo tipo de extraños sonidos, que contribuyen a aumentar la tensión y hacernos temer lo que nos espera al doblar la siguiente esquina. Si a eso le sumamos el inteligente uso de la oscuridad, con estancias que iluminamos con nuestra pequeña linterna, os aseguramos que el congoje está a la orden del día. A nivel argumental también se producirán bastantes cambios. La estructura en sí y los acontecimientos más importantes permanecerán intactos, tranquilos, pero los personajes secundarios tendrán un papel más importante en esta ocasión. Por ejemplo, Marvin Branagh, el policía que básicamente nos daba la tarjeta para utilizar el ordenador y que acababa "regular", aquí protagonizará más secuencias cinemáticas, nos dará nuestro primer cuchillo de combate y, por lo que pudimos jugar, nos esperará mientras buscamos ayuda. Ya veremos si finalmente corre la misma suerte que en el juego de 1998 o no. Este mayor protagonismo de los secundarios también afectará a Robert Kendo, el dueño de la tienda de armas o al jefe de policía Irons, por ejemplo, e incluso conoceremos a nuevos personajes, aunque aún no podemos contaros nada.

Los personajes secundarios, como Marvin o el jefe Irons, tendrán mucho más protagonismo que en el juego original.

Los cambios a nivel jugable también serán muy numerosos. El control, como os comentábamos anteriormente, se ha rediseñado completamente, pero hay mucho más. Cuando los zombis y otros engendros creados por el virus-T consigan echarnos el guante gozaremos de unas décimas de segundo para utilizar alguno de los objetos defensivos con los que contaremos, como el cuchillo de combate o las granadas (cegadoras y explosivas), dependiendo del enemigo en cuestión. De este modo nos los quitaremos en encima antes de que puedan restarnos salud. Obviamente, también podremos utilizar estos objetos cuando nos venga en gana, lanzando



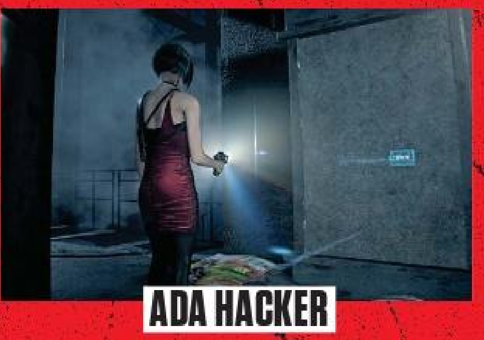




las granadas a los enemigos o acuchillando zombis si es que nos va ese rollo. Por lo que pudimos jugar en la demos, no nos parece la mejor idea, pero tendremos total libertad para usarlos. El cuchillo de combate, que por cierto se irá desgastando hasta acabar destruido, también lo podremos utilizar para avanzar por los escenarios, como romper el precinto de un interruptor con el cuchillo, por ejemplo. Ya no hará falta encontrar cintas de tinta para guardar partida, aunque tendremos que seguir utilizando las máquinas de escribir para hacerlo. ¿Os acordáis de las ventanas que se rompían y por las que entraban zombis? Pues en esta ocasión contaremos con unos tablones de madera que podremos colocar para evitarlo. El inventario, dividido en casillas, permanece casi idéntico al del juego original. Así, cada objeto ocupa un número determinado de celdas y tendremos que gestionar su escasa capacidad con mucho tino. Por suerte, también regresarán los baúles en los que guardar ítems, por lo que siempre podremos darnos un paseo para guardar la valiosa munición que encontraremos en los escenarios. Y creednos que será básico, porque escaseará tanto

UN REMAKE REPLETO DE MUTACIONES

LA ESENCIA DE *RE2* permanecerá intacta en este remake, aunque el paso del tiempo ha provocado un buen número de mutaciones, cual virus-T, en distintos apartados técnicos y jugables, que prometen mejorar la experiencia de juego.



ADA HACKER

Ada Wong, que como podéis ver en esta imagen también lucirá su mítico atuendo original, protagomnizará algunas secciones de la campaña de Leon Kennedy. La novedad es que contará con un dispositivo que le permitirá ver las instalaciones eléctricas tras las paredes y hackearlas para resolver distintos puzles y, con ello, avanzar por los escenarios. Parece fácil, pero no os lo parecerá tanto cuando tengáis que resolver puzles con el Tyrant a dos palmos.



CÁMARA SOBRE EL HOMBRO

Uno de los cambios más significativos será la nueva perspectiva sobre el hombro de nuestros héroes. Las cámaras fijas y los entornos prerenderizados de la entrega original darán paso a una jugbilidad mucho más actual, similar a lo que hemos podido experimentar desde *Resident Evil 4*. Este cambio ha provocado que el tamaño de algunas habitaciones se haya rediseñado para permitir que nos movamos de forma tridimensional y con total libertad por ellas.



MOTOR GRÁFICO

Tras el increíble acabado conseguido en *Resident Evil 7* con el nuevo motor RE Engine, Capcom ha decidio utilizarlo también en este remake de la segunda entrega. Así, nos ofrecerá unos entornos y unos personajes mucho más realistas, aunque quizás la iluminación será uno de los puntos más llamativos, mostrando unos escenarios realmente lúgubres y que prometen ponernos los pelos de punta. El aspecto general: texturas, animaciones,... es realmente brutal.



NUEVAS ZONAS

Una de las sorpresas más llamativas es que, además de que los escenarios se hayan rediseñado en algunas ocasiones o que algunos personajes, como Ada, cuenten con habilidades y puzles completamente nuevos, también podremos disfrutar de niveles absolutamente inéditos y creados para la ocasión, como "el Orfanato", en el que controlaremos a Sherry Birkin. Desgraciadamente, todavía no podemos contaros más, pero el nivel daba mucho "canguelo".



SECUENCIAS CINEMÁTICAS

El estilo cinematográfico de la entrega original fue una verdadera revolución que a muchos nos dejó flipando en su día, pero, lógicamente, la industria ha evolucionado mucho en los últimos años, por lo que las secuencias han sido completamente rediseñadas para ofrecernos nuevas perspectivas de la historia y escenas mucho más terroríficas que las del juego original. En la demo, desde luego, nos pegamos más de un susto, y de dos, que no esperábamos.



TERROR DE CERCA

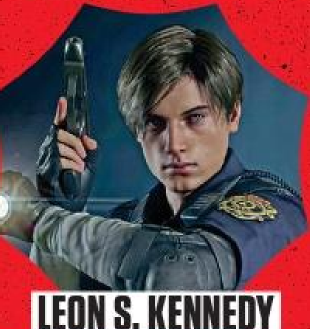
El cambio de cámara no sólo tendrá una gran influencia en la jugabilidad, ya que modificará por completo la forma de jugarlo, sino que también nos mostrará el terror muy de cerca, haciendo que saltemos del asiento en más de una ocasión. Será, por decirlo de alguna manera, una mezcla bastante equilibrada, de la vista en primera persona que disfrutamos en *RE7* y el estilo clásico del *RE2* original. En cualquier caso, terror y sustos de los buenos.

HUMANOS EN MITAD DEL BROTE ZOMBI



CLAIRE REDFIELD

Hermana menor de Chris Redfield, protagonista de la primera entrega de la saga. Viaja a Raccoon City en busca de su hermano desaparecido y allí cónocerá a Sherry, a Leon y, por supuesto, a los horrores de Umbrella.



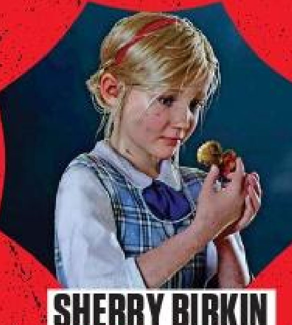
LEON S. KENNEDY

Nunca lo dice, pero Leon escogió un mal día para empezar a ser policía de Raccoon, ya que el brote zombi se produce en su primer día de trabajo. En esta entrega trabaja codo con codo con Ada Wong, como en *RE4*.



ADA WONG

Ada es una espía que llega a Raccoon City con la misión de hacerse con una muestra del virus-G creado por William Birkin. Cuando conoce a Leon le cuenta la milonga de que está buscando a su novio desaparecido.



SHERRY BIRKIN

Esta jovencita de 12 años ha vivido siempre sin la atención de sus padres, científicos destacados de Umbrella. Claire Redfield se convierte en su verdadera familia y protectora cuando sus caminos se cruzan en *RE2*.

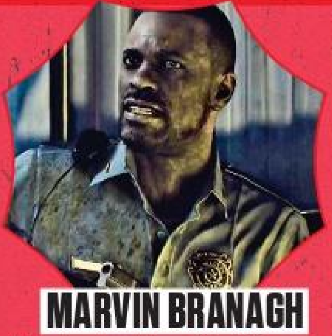
14

como en la aventura de PSone. El inventario tomará prestado de *RE7* la necesidad de manipular distintos objetos, en ocasiones resolviendo sencillos puzles, para encontrar los ítems que de verdad estamos buscando, como una gema dentro de una caja, por ejemplo. Pero Capcom no se ha detenido al ofrecer múltiples retoques, sino que incluso disfrutaremos de mecánicas y áreas completamente nuevas, como una zona completamente nueva, llamada Orfanato, en la que controlaremos a Sherry Birkin o la habilidad de Ada Wong para hackear dispositivos eléctricos, que tuvimos que utilizar para resolver una buena ristra de puzles, algunos a contrarreloj mientras nos perseguía el Tyrant que también aparecía en el clásico de 1998.

El remake de *Resident Evil 2* está repleto de cambios técnicos y jugables, pero su esencia "survival horror" permanece intacta.

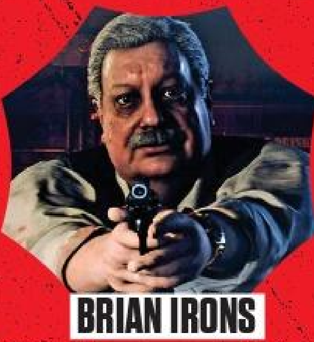
Mr. X, el poderoso Tyrant fue uno de los mayores quebraderos de cabeza a los que nos tuvimos que enfrentar cuando explorábamos la comisaría en la campaña de Claire. Es muy poderoso y nos perseguía sin descanso cual Némesis de *RE3* mientras intentábamos resolver distintos puzles para avanzar. A decir verdad, el verdadero problema es que no contábamos con la suficiente munición de lanzagrandas como para despacharlo. Aunque el resto de los miembros de la prensa que acudió al evento organizado por Koch Media para jugar a *RE2* tampoco pudo acabar con Mr. X imaginamos que planificando bien el enfrentamiento y ahorrando suficiente munición podremos acabar con él como en el juego original. De lo contrario, la sección se volvería injugable, ya que resultaba imposible investigar el escenario, resolver los puzles y acabar con los zombis y lickers que nos acechaban mientras evitamos al maldito Tyrant. Como habéis podido leer, el remake de

LOS HORRORES DEL VIRUS-T quizás sean los protagonistas silenciosos (gruñidos y gemidos aparte) de cualquier entrega de la saga, pero en nuestra aventura también nos encontraremos con un nutrido plantel de personajes que aún no han sido infectados por el virus. El reparto estará formado por nuestros héroes principales, a los que controlamos, y por varios secundarios, que tendrán más peso argumental que en el juego original de PSone.



MARVIN BRANAGH

Este miembro de la policía de Raccoon es el único superviviente del cuerpo, junto con Leon, que queda en la comisaría. Herido por los zombis, ayuda a nuestros protagonistas, que prometen volver a por él.



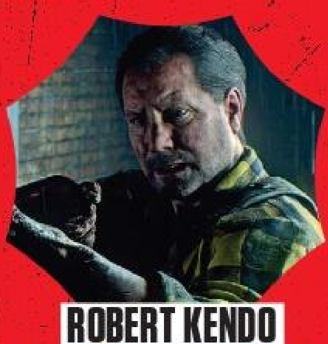
BRIAN IRONS

El jefe del Departamento de Policía de Raccoon debería ser el tipo al que acudir en caso de holocausto zombi, pero nada más lejos. Está comprado por Umbrella y por William Birkin y es capaz de todo para sobrevivir.



ANNETTE BIRKIN

Esta bióloga ayudó a William a crear el virus-G y está empeñada en que nadie se haga con la muestra del virus, aunque sea sacrificando la seguridad de su propia hija. Es otra de las antagonistas de esta entrega.



ROBERT KENDO

Es el dueño de la tienda de armas de Raccoon, que visitamos con ambos protagonistas. Es uno de los personajes que más ha cambiado su situación respecto al juego original. Nos gustaría explicarlo, pero odiamos los "spoilers".

15



16



17



Resident Evil 2 estará repleto de novedades de lo más interesante. No sólo se ha renovado a nivel audiovisual (aprovechamos para decir que pudimos escuchar su excelente doblaje al castellano) sino que también ha actualizado todas sus mecánicas jugables. Hasta los puzles han cambiado sustancialmente para que incluso los fans del juego original vivan una nueva experiencia. En nuestra opinión, todos los cambios han sido para mejor, en especial el nuevo control, pero lo mejor es que todas estas novedades no han modificado ni un ápice de la esencia survival horror de la que hacía gala el juego de la primera PlayStation. Huele a GOTY que tira para atrás.

14 La iluminación será uno de los puntos fuertes a nivel visual y artístico, creando un ambiente realmente sobrecogedor.

15 La comisaría de Raccoon será, una vez más, uno de los escenarios principales de la aventura. Estará repleto de enemigos y de complicados puzles que resolver.

16 Aunque todo ha cambiado, podremos reconocer momentos míticos, como la visita de Claire a la morgue de la comisaría.

17 El apartado técnico nos ha dejado absolutamente impresionados. Mirad qué bien luce nuestra querida Claire.

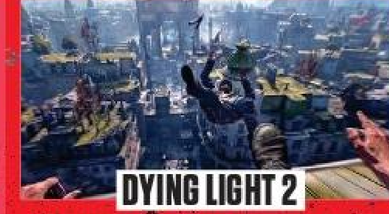
EL VIRUS SE EXTIENDE POR PS4

LA MODA DE LOS ZOMBIS y otras criaturas infectadas por un virus parecía que había ido menguando en los últimos años, pero el brote de no muertos sigue muy vivo y podremos disfrutar de varios juegos con esta temática en los próximos meses.



DAYS GONE

Lo nuevo de los creadores de *Syphon Filter* se ha retrasado en varias ocasiones, pero las aventuras de este motero aniquilazombis tienen tan buena pinta que no nos importa.



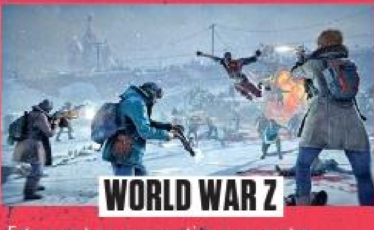
DYING LIGHT 2

El sucesor espiritual de *Dead Island*, creado también por Techland, estrenará nueva entrega dando un mayor peso a la toma de decisiones y a la narrativa. Pintaza.



THE LAST OF US PART II

Las expectativas con la segunda entrega de la saga de Naughty Dog son increíblemente altas, pero no nos extraña lo más mínimo viendo los gameplays que han mostrado.



WORLD WAR Z

Esta aventura cooperativa para cuatro jugadores y basada en la película del mismo nombre nos enfrentará a multitudinarias hordas de zombis sedientos de sangre.

IRRESISTIBLES PROPUESTAS PARA QUEDAR COMO UN REY

LAS MEJORES IDEAS PARA REGALA ESTA NAVIDAD

En estas fechas tan señaladas, nos acordamos de nuestros seres queridos más que nunca, ¿verdad? Y una buena forma de demostrarles nuestro amor es... regalando videojuegos y todo tipo de "frikadas" como las que encontraréis en las siguientes páginas. ¡Nosotros lo queremos todo!

PLAYSTATION 4



PS4 PRO

PLAYSTATION 4 PRO 1TB + RED DEAD REDEMPTION II

La consola más potente del mercado con el juego más potente del momento. Un dúo imbatible que trae incontables horas de diversión y que puede convertirse en el "bundle" más deseado de estas navidades.



PS4

PLAYSTATION 4 SLIM 1TB EDICIÓN SPIDER-MAN + MARVEL'S SPIDER-MAN

Y si estáis pensando en regalarle a alguien una PS4 "normal", pues aún podéis optar por esta preciosa edición especial de Spider-Man, que además cuenta con un disco duro de 1 TB.

MANDO ADICIONAL



NACON WIRED COMPACT CONTROLLER

Aunque no es inalámbrico, este modelo de Nacon es una de las mejores opciones como mando "secundario". Y lo hay en varios colores.



DUAL SHOCK 4

El mando oficial de PlayStation 4 es garantía de calidad. Y ahora mismo hay disponibles un montón de ediciones distintas en el mercado.



RAZER RAIJU

Pero si te gustan los shooters y quieres un "plus", lo encontrarás en este mando de Razer con muchas opciones de personalización y extras.



LOS JUEGOS DE ESTAS NAVIDADES

Por supuesto, el regalo estrella en toda navidad "gamer" son los videojuegos. Aquí van algunos de los éxitos recientes con los que acertaréis seguro en vuestras compras.













PLAYSTATION HITS

Pero si no tienes mucha "pasta" para gastar en novedades, échale un ojo a la línea "económica" PlatStation Hits. Juegazos al mejor precio con los que, sin duda, quedarás como un rey.









AURICULARES



ENERGY HEADPHONES BT TRAVEL 7 ANC

Auriculares Bluetooth con tecnología Active Noise Cancelling que reduce el ruido exterior.

MOTOROLA PULSE ESCAPE

Auriculares Bluetooth con un excelente acabado y una relación calidad/precio difícil de igualar.

INDECA STORMBREAKER

Si buscas un set económico para jugar pero que te dé buenas prestaciones, ésta es una gran opción.

TURTLE BEACH ELITE PRO 2

Y si eres un sibarita del sonido, ahora mismo pocos auriculares dan un mejor rendimiento que éste.

PLAYSTATION VR

OTRO REGALAZO ESTAS NAVIDADES es este Megapack de PS VR que trae el visor, la Cámara 2.0, *VR Worlds, Skyrim VR. Doom VR, Wipeout Omega Collection* y *Astro Bot Rescue Mission*. Juegazos todos.



SONIDO EN VERTICAL Y EN HORIZONTAL

GXT 668 TYTAN 2.1 SOUNDBAR SPEAKER SET



Trust nos presenta este juego de altavoces 2.1 para PC, consola y televisión, con un elegante altavoz horizontal y subwoofer con LED parpadeantes.

SPC HURRICANE TOWER

Excelente torre de sonido de 100W de potencia con lector USB y de tarjetas MicroSD, Radio FM y pantalla LED. Gracias a su elegante diseño y sus dimensiones (1005 x 138 x 122 mm), que dará bien en cualquier lugar de la casa.





LIBROS SOBRE VIDEOJUEGOS

SONIC THE HEDGEHOG



El libro de arte conmemorativo del 25º aniversario de Sonic está repleto de datos y material gráfico. Los fans lo gozarán.

50,00€

SHADOW OF THE TOMB RAIDER: LA SENDA DEL APOCALIPSIS

18,00€

En esta nueva aventura, Lara Croft debe escapar de la Trinidad y descubrir un antiguo secreto.

LA BIBLIA DE SUPER NINTENDO



40,00€

Todos los juegos de Super Nintendo, junto a multitud de detalles y extras, caben en este libro para fanáticos del "Cerebro de la Bestia".

UNCHARTED: EL PESO DE LA HISTORIA



Este libro repasa la historia de la serie y la representación de la Historia en la saga *Uncharted*.

22,00€

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY



Kassandra es una mercenaria de sangre espartana que inicia un viaje épico para convertirse en una heroína legendaria.

16,95€

LA GUIA DE LOS MATAMARCIANOS



A través de una selección de más de 95 títulos, este libro repasa la importancia de este género en la historia del medio.

29,95€

DRAGON QUEST: ENCICLOPEDIA DE MONSTRUOS



Este libro rinde tributo a esta longeva saga de rol, aportando multitud de datos e ilustraciones.

50,00€

BANDAS SONORAS DE VIDEOJUEGOS



109,00€

SOUL CALIBUR BEST OF VINYL COLLECTION

El fenómeno de las BSO de videojuegos en vinilo sigue en auge. Alucinad con esta BSO de la saga *SoulCalibur*, que trae 7 vinilos.



24,00€

BSO NI NO KUNI II

Héroes de Papel ahora también distribuye en España las BSO del sello Wayo Records, como ésta de *Ni no Kuni II*, que trae 33 temas en dos CD y libreto a color.



24,00€

BSO STREET OF RAGE

Pero la BSO más apetecible de Héroes de Papel es ésta de *Street of Rage*. 23 pistas en un CD (4 de ellas inéditas) compuestas por el maestro Yuzo Koshiro.

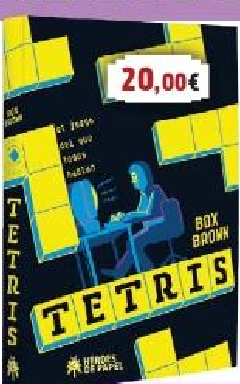
CÓMICS DE VIDEOJUEGOS



25,00€

METAL GEAR SOLID: PROJECT REX

Escrito por Kris Oprisko e ilustrado por Ashley Wood, este volumen recoge el cómic basado en la primera entrega de la saga *Metal Gear Solid*.



20,00€

TETRIS EL JUEGO DEL QUE TODOS HABLAN

La curiosa historia que hay detrás de puzle más famoso de la historia de los videojuegos, contada con gracia y agilidad en formato cómic.

PLAYSTATION CLASSIC



99,99€

OTRO REGALO DE ESTAS NAVIDADES puede ser sin duda PlayStation Classic, una consola en miniatura que respeta el diseño de la primera PlayStation (pero siendo un 45% más pequeña) y que viene con 20 juegos preinstalados y dos mandos réplica de los primeros de PlayStation (los anteriores al primer Dual Shock). Joyas indiscutibles de este inolvidable sistema como *Final Fantasy VII*, *Metal Gear Solid* o *Tekken 3* se dan cita junto a otros títulos más "discutibles", en un regalo que disfrutarán los más nostálgicos.



JUEGOS DE MESA









MONOPOLY FORTNITE

Nueva versión del tradicional juego de mesa Monopoly inspirado en el popular videojuego *Fortnite* con tablero, fichas y contenidos basados en el juego.

CATAN: JUEGO DE TRONOS

Podemos aliviar la espera hasta que llegie la temporada final de Juego de Tronos (abril de 2019), con la edición "temática" de este famoso juego de mesa.

BLOODBORNE: EL JUEGO DE CARTAS

En este juego de cartas, de 3 a 5 jugadores nos enfrenamos en equipo a las criaturas de Yharnam. Eso sí, la partida la ganará el mejor "cazador".

NO GAME OVER

Un divertidísimo juego de cartas diseñado para "picarnos" con nuestros amigos (de 2 a 6 jugadores) que emplea caricaturas de famosos personajes de videojuegos. Pronto habrá más expansiones.

ROPA DE VIDEOJUEGOS

OTRO REGALO con el que no se suele fallar. Hoy por hoy es muy fácil encontrar todo tipo de prendas de prácticamente todos los juegos que tengan una mínima relevancia, como jerseys navideños, sudaderas con capucha, camisetas... ¡incluso calcetines!



FIGURAS DE VIDEOJUEGOS



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Los fanáticos de la serie *Assassin's Creed* tienen un montón de espectaculares figuras para comprar en la store de Ubisoft. Si queréis hacer feliz a alguno, ya sabéis.

14,95€

FUNKO POP

Actualmente hay "muñecos cabezones" de casi todos los juegazos: *Fortnite*, *God of War*, *KHIII*...

KINGDOM HEARTS III: PLAY ARTS KAI

Las figuras Play Arts Kai de Square Enix lucen siempre un gran nivel de detalle. Y Sora de *Kingdom Hearts III* no es una excepción. Incluye una peana y extras. Eso sí, la calidad hay que pagarla...

149,99€



TOTAKU

Y lo mismo ocurre con las figuras Totaku. Hay de *Hitman 2*, *God of War*, *Dark Souls III*, *Crash Bandicoot*... Son exclusivas de las tiendas GAME.

MERCHANDISING VARIADO

Y SIEMPRE PODEMOS OPTAR por merchandising variado de nuestro juego favorito: unos pins de *RDR2*, una lámpara de *Fallout 76*, una agenda de Spyro o el felpudo de Jurassic Park son algunas ideas. Hay mucho donde elegir.



FOR HONOR

Quién te ha visto...

Combates tan multitudinarios como violentos entre caballeros medievales, guerreros nórdicos y honorables samuráis. La receta la firma Ubisoft y huele que alimenta... o eso pensábamos.

LO QUE ERA...

La compañía gala apostó por un innovador hack & slash medieval que sorprendió a propios y ajenos. Aunque complementado con un Modo Campaña, se centra en el combate multijugador con especial énfasis en la cooperación en concurridos campos de batalla y unas mecánicas de lucha y progresión que dotaban al juego de un potencial considerable. Además, la mezcla de facciones y civilizaciones que no han compartido ni época ni espacio geográfico en la Historia proporcionó al juego una personalidad única y atractiva.

Su cuestionada estrategia de contenidos y un precio ostensiblemente elevado plagaron el lanzamiento de controversia. Aún así, Ubisoft intentaría revertir la situación como hizo con *Rainbow Six: Siege*.



LO QUE SE HIZO REGULAR

El modelo de negocio enturbió su lanzamiento ya que al ser un juego centrado en el multijugador, y al que no le faltaban pase de temporada y micropagos, gran parte del público consideró excesivo el precio de salida. Cierto es que esto no convertía al título en un Pay to Win, pero no cabe duda que la estategia de contenidos supuso una gran barrera de acceso y un traspiés para su evolución inicial.

El Modo Camapaña era terriblemente irregular. Resultó ser un tutorial de siete horas poco inspirado con pocas (o ninguna) situaciones memorables. Además el combate, que es el punto fuerte del juego, no brillaba porque abrirnos paso entre las filas enemigas y vencerlos era demasiado sencillo. Solo cuando estábamos ante el "jefe final" de cada nivel la partida adquiría las sensaciones que transmitía su modo online.

Debido a su plantemiento, novedoso y exigente, las partidas durante las primeras semanas de lanzamiento eran demasiado caóticas, desluciendo así su brillante sistema de combate. Sus mecánicas, tan interesantes como profundas, se solapaban en contiendas en los que los jugadores corrían como pollos sin cabeza machacando botones y cayendo al vacío. Esto se convirtió en una muy mala carta de presentación.

Pese a todo, esta apuesta creativa generó gran espectación y le brindó unos buenos resultados en ventas iniciales. El juego llamaba la atención y seducía con una puesta en escena contundente, una interesante mezcla de facciones y ambientaciones, y un sistema de combate que, aunque complejo y confuso al principio, daba lugar a enfrentamientos épicos en los que la victoria era realmente satisfactoria.





CRONOLOGÍA



16 DE JUNIO, 2015

El mismísimo Yves Guillemot, CEO de Ubisoft, presenta *For Honor* durante la conferencia del E3. El anuncio es acogido con gran entusiasmo.

13 DE FEBRERO, 2017

3 millones de personas prueban la beta abierta de *For Honor*. Los registros de la prueba superaron a los de *The Division*. Gracias a la misma se pulieron las colisiones, animaciones y se relizaron optimizaciones y ajustes de conectividad.

14 DE FEBRERO, 2017

Llega el día de lanzamiento de *For Honor*. Aún rodeado de controversia por su monetización y con serios problemas de estabilidad de servidores, el estreno fue más que exitoso colocándose en lo más alto de los rankings de venta internacional.

10 DE JULIO DE 2017

Jason VandenBerghe, carismático Director de *For Honor*, abandona Ubisoft y se incorpora como Director de Diseño en ArenaNet. En su carrera ha colaborado en sagas tan relevantes como *Call of Duty, Guitar Hero, Ghost Recon* y *Far Cry*.

Aun con el músculo financiero de Ubisoft, el juego queda a medio camino entre pasar desapercibido y disfrutar del éxito que su atrevida propuesta merece.

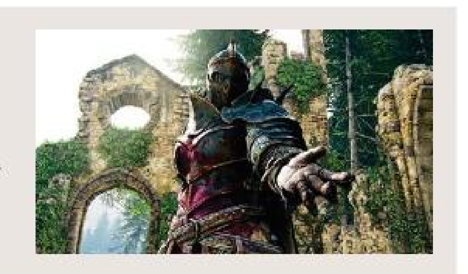
Y quién te ve

Desgraciadamente y aunque el potencial de la propuesta merezca mucho más, el juego permanece en un limbo en el que, aun manteniendo cierta atracción, sigue sin alcanzar el estatus que se esperaba.

LO QUE ES...

Después de alcanzar la cifra de 15 millones de jugadores registrados, *For Honor* ha recibido su actualización más ambiciosa hasta la fecha, *Marching Fire*. Ésta añade una nueva facción (Wu Lin), cuatro héroes, un modo 4vs4, importantes mejoras visuales y un modo cooperativo JcE ilimitado tanto para un jugador como para dos. Además encara el 2019 con el anuncio de *Year of the Harbinger*, su séptima temporada de la que no se conoce nada hasta el momento.

Quizás hayan conseguido captar a un nicho de jugadores fieles, pero lo que no se puede negar es que *For Honor* apuntaba mucho más alto. Aún con el apoyo de Ubisoft, ciertos errores flagrantes han impedido que la franquicia ocupe el lugar que le corresponde.



LO QUE SE SIGUE HACIENDO REGULAR

De nuevo, el modelo de negocio. Pese a la buena estrategia de contenidos post-lanzamiento y a las destacables, aunque irregulares, cifras de jugadores concurrentes, el título no se ha quitado el estigma de "pesetero". Sin ir más lejos, la reciente expansión *Marching Fire* iguala el precio del juego base. Cierto es que sus añadidos jugables se pueden obtener con la moneda del juego (acero) pero adoptar estas decisiones cuando parece que el tráfico de jugadores vuelve a recuperarse es contraproducente y daña su imagen.

Se han arrastrado ciertos problemas durante demasiado tiempo. Desequilibrios entre héroes, "bugs" y hasta el mal funcionamiento de servidores, que afectaban a la experiencia de juego desde el lanzamiento. A día de hoy, el trabajo de reconstrucción de Ubisoft ha sido profundo. Se ha rehecho gran parte de la base del juego, mejorado su factura visual y añadido servidores dedicados. Pero lo que muchos nos preguntamos es si todo esto no llega demasiado tarde.

Su irrupción en los eSports fue tímida y sin convicción. Quizás los modos de juego actuales no se adapten bien a las fórmulas convencionales del deporte electrónico, pero eso es solucionable y está en la mano de los desarrolladores realizar contenido apropiado para este tipo de eventos.

***For Honor* no ha cumplido** las espectativas de la comunidad. Estamos ante un buen juego, un multijugador diferente y exigente. Pero desgraciadamente algunas decisiones desafortunadas han hecho que, aún con el músculo financiero de Ubisoft, el juego quede a medio camino entre pasar desapercibido y disfrutar del éxito que su atrevida propuesta merece.





27 DE JUNIO, 2018

***For Honor* homenajea a un aficionado fallecido.** Mediante la adición de un bot con su nick, Ubisoft rinde tributo al fan. "Si ves a TheeLizardWizard cargando contra ti en el fragor de la batalla, ¡ríndele tributo con un buen combate!".

11 DE OCTUBRE, 2018

***For Honor* supera los 15 millones de jugadores registrados** a pocos días de estrenar su esperada expansión *March Fire*. A pesar de que es un hito descatable hay que especificar que el número no se refiere a jugadores activos.

13 DE OCTUBRE, 2018

Ubisoft anuncia *Year of the Harbinger*, su séptima temporada. Aún no habiéndose aportado información alguna sobre lo que podemos esperar el Año 3 de *For Honor*, dejan claro que hay combate para rato.

16 DE OCTUBRE, 2018

Llega la expansión *Marching Fire*. Sin duda el DLC más completo y ambicioso de la franquicia hasta la fecha. Lamentablemente, la gran cantidad de contenido que confiere al título está reñida con su desmesurado precio, 29.99€.





16

Género: **BATTLE ROYALE**

Desarrollador: **BLUEHOLE STUDIO**

Editor: **BLUEHOLE INC.**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **29,99 €**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-100


TEXTOS CASTELLANO

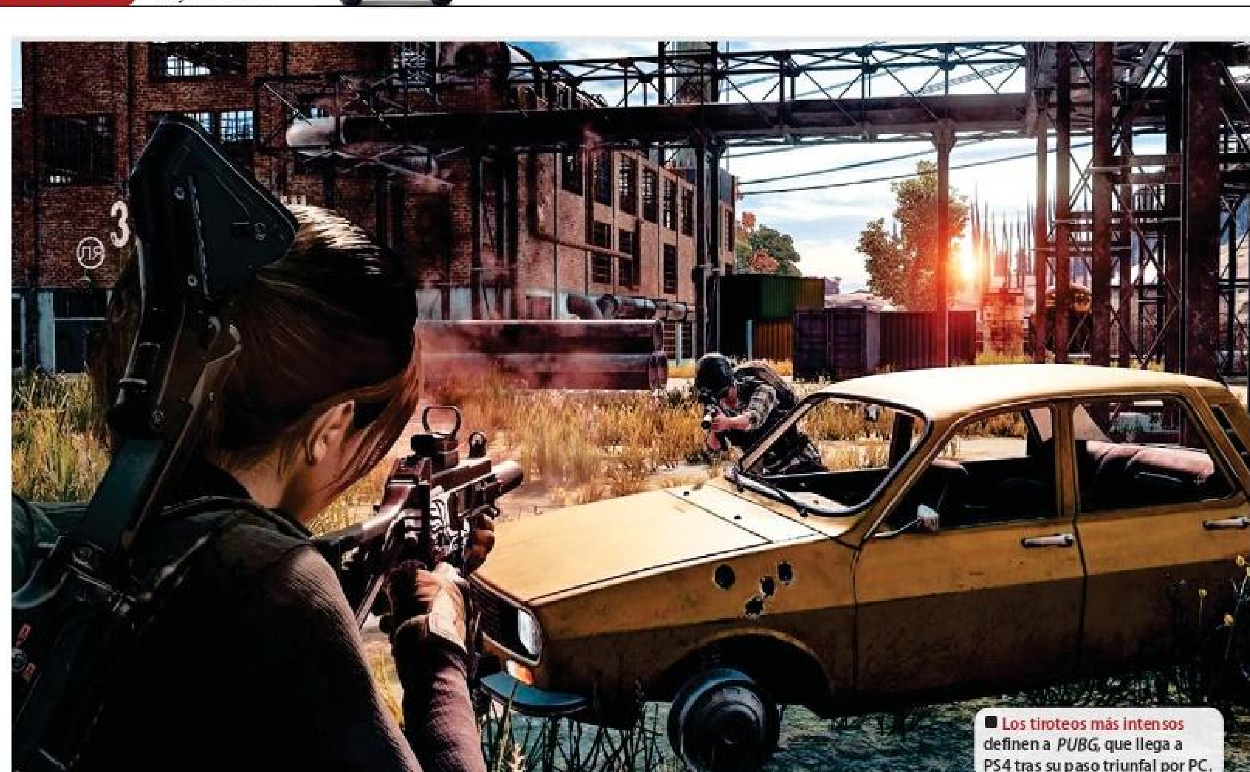
VOCES NO TIENE


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P



https://www.pubg.com/es/



Los tiroteos más intensos definen a *PUBG*, que llega a PS4 tras su paso triunfal por PC.

EL NUEVO ASPIRANTE AL **TRONO** POR FIN HA LLEGADO

PlayerUnknown's Battlegrounds

El célebre *PUBG* llega a PS4 dispuesto a reclamar su puesto en el reñido género de los battle royale. Sus mejores armas: variedad e intensidad.

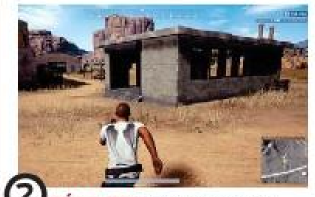
Desde su aparición en PC, Xbox One y móviles, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (más conocido como *PUBG*) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos. Ahora, cuando ha transcurrido un año desde su lanzamiento oficial, *PUBG* llega por fin a PS4, dispuesto a hacerse un hueco en el reñido género de los battle royale. Pero ¿ha merecido la pena la espera, sobre todo cuando sus competidores ya se han asentado en la consola de Sony?

El planteamiento del juego es el de un battle royale "de manual". En cada partida de *PUBG*, hasta 100 jugadores saltan en paracaídas a una isla. Una vez en suelo firme, cada jugador (o bien cada equipo de cuatro usuarios) ha de buscar equipamiento en casas, instalaciones y otras edificaciones. El mapa de cada partida se reduce poco a poco, reduciendo la vida de quienes se encuentren fuera de la zona delimitada. Es el mismo esquema que siguen otros títulos de este género, pero *PUBG* introduce diferencias sustanciales. De entrada, nos deja elegir entre cámara en primera persona o en tercera. Podemos equiparnos con cuatro armas: dos fusiles, una pistola y un arma cuerpo a cuerpo, como la célebre sartén. Además encontramos accesorios como mirillas, silenciadores o cargadores ampliados, que mejoran en gran medida el uso de cada arma. Esto por un lado nos obliga a escoger sabiamente: ¿nos mantenemos "fieles" al primer fusil para incorporarle los accesorios compatibles que encontremos, o bien lo cambiamos por otro más potente pero sin mejoras? *PUBG* también cuenta con vehículos como coches, motos o

ASÍ SE JUEGA AL NUEVO **BATTLE ROYALE** DE PS4



1 ATERRIZAJE. Nos dejamos caer en paracaídas y buscamos un punto "tranquilo" del mapa, a salvo de enemigos que puedan interferir.



2 BÚSQUEDA. Empezamos sin nada, así que hay que buscar en las instalaciones equipamiento como armas, munición, blindaje o vendas.



3 CAJAS. Al cumplir objetivos y subir de nivel obtenemos puntos, canjeables por cajas con accesorios cosméticos para nuestro personaje.





Jugar en primera persona es idóneo para un buen apuntado, pero la cámara en tercera persona es más cómoda para explorar.



Los vehículos son versátiles para cubrir grandes distancias. Eso sí: consumen gasolina y su ruido puede alertar a enemigos cercanos.



Al final de cada partida el mapa se reduce y los enfrentamientos son inevitables. ¡Pura adrenalina!





Los tres escenarios de *PUBG* son tan grandes y variados que cada partida del juego ofrece una experiencia única.

lanchas; todos son muy eficaces, pero su ruido alerta a los enemigos. Como veis, la estrategia es una parte fundamental del juego, más aún teniendo en cuenta los mapas. *PUBG* ofrece tres escenarios distintos, cuya orografía y diseño hace que cada partida sea única y emocionante. Sobre todo en los momentos finales, cuando el mapa es más pequeño que nunca, los supervivientes se ven las caras y un tiro a la cabeza puede decidir la victoria.

Un año después de ponerse a la venta, *PUBG* sigue pareciendo un juego de la pasada generación, y su llegada a PS4 no ha supuesto ninguna mejora en ese aspecto. Escenarios "cutres", texturas pobres y un modelado mediocre forman su apartado visual, aderezado con algún que otro "bug". Y es aquí cuando *PUBG* debe reconocer la superioridad de sus competidores: el modo Blackout de *Black Ops 4* ofrece un battle royale mucho más espectacular, con la diversión propia de los shooters de la saga *Call of Duty*. Por su parte, *Fortnite* se mantiene en lo alto del podio, gracias a un battle royale vistoso y original, con la ventaja adicional de que es gratuito (*PUBG* cuesta 29,99 euros). Esto deja a *PUBG* en un honroso tercer puesto, en el que sin duda va a encontrar legiones de jugadores; tanto aquellos que ya lo hayan disfrutado en otras plataformas, como los "novatos" que se acerquen al género. Todos ellos van a encontrar un battle royale intenso y variado, que nos pone a prueba en cada partida, pero que al mismo tiempo hace que cada victoria nos sepa a gloria.



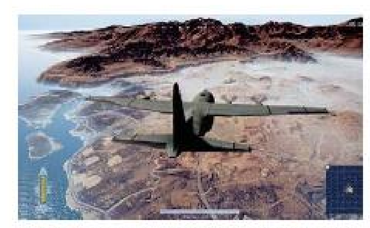
Cada escenario tiene su propio diseño y orografía. Por ejemplo, un punto elevado de un claro es perfecto para tender emboscadas.



Las zonas rojas son puntos aleatorios del mapa en los que se producen bombardeos, obligándonos a escapar "a toda mecha".

» LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE *PUBG*

A pesar de seguir el "guión" habitual del género battle royale, *PlayerUnknown's Battlegrounds* llega con diferencias sustanciales. Su variedad de mapas, los vehículos o la modificación de armas hacen que el juego de Bluehole Studio tenga una propuesta con personalidad propia.



MAPAS. Sanhok, Miramar y Erangel son los tres escenarios del juego, de 8 kilómetros cuadrados. Pronto llegará un mapa nevado.



VEHÍCULOS. Para desplazarnos por los gigantescos mapas disponemos de vehículos tanto terrestres como acuáticos.



ACCESORIOS. Repartidos por todo el juego hay cargadores ampliados, mirillas y otros dispositivos para mejorar las armas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mezcla muy bien acción y estrategia. Sus múltiples mapas aportan variedad y emoción.

» LO PEOR
A nivel visual es muy pobre. Llega un poco tarde y sus competidores le han superado.

Te gustará + que...



H1Z1

Te gustará − que...



FORTNITE

70	**» GRÁFICOS** Son su punto más "flojo": a veces podría pasar por un juego de PS3.
75	**» SONIDO** Ráfagas de música épica para los menús y momentos puntuales.
86	**» DIVERSIÓN** Las partidas son muy emocionantes, sobre todo en la ronda final.
91	**» DURACIÓN** Un título multijugador "robusto" con una duración casi ilimitada.
NOTA 82	Pasando por alto su apartado visual, *PUBG* es un battle royale en el que cada partida dispara la adrenalina del jugador.







Nuestro héroe de acción "ochentero" vuelve dispuesto a no dejar piedra sobre piedra.

MUCHO **CAOS Y ADRENALINA** PERO POCA SUSTANCIA

Just Cause 4

La hipertrófica propuesta de Avalanche Studios regresa a nuestras consolas con la promesa de ser la mejor entrega de la saga. Quizás eso no sea suficiente.

Rico Rodríguez no es una persona sencilla. Si para la hora del almuerzo no ha reducido a escombros una base militar y liderado alguna revuelta multitudinaria tendríamos que tomarle la temperatura. Ese hambre insaciable por el combate le llevan a Solís, un paradisíaco (y ficticio) país sudamericano con una climatología digna del apocalipsis. Allí debe liderar una revolución contra su gobernante, Oscar Espinosa, y desmantelar el proyecto Illapa: iniciativa con la que el dictador pretende usar el clima con fines bélicos.

Éste megalómano villano cuenta con el apoyo de su lugarteniente, Gabriela Morales, y su ejército de mercenarios, La Mano Negra. Pero no os preocupéis, Rico tiene el mayor número de herramientas a su disposición vista en la franquicia para hacer temblar a todo el que se interponga en su camino. A las armas tradicionales hay que sumar elementos tan icónicos como el paracaídas, el traje aéreo y un gancho que vuelve cargado de mejoras para generar el caos. Esta variedad de posibilidades para afrontar los retos y, por qué no decirlo, destrozar todo a tu paso es sin duda la mejor baza de *Just Cause 4*. Aprender a dominar estas habilidades mientras completamos el juego es divertido y gratificante y nos lleva a traves de infinidad de misiones. Desde las principales, que nos narran el devenir de la revolución, a las secundarias, con las que debilitaremos al régimen recuperando territorios ocupados por La Mano Negra. A esto hay que sumar un sin fin de actividades como la localización de tumbas, retos acrobáticos, operaciones contra el proyecto Illapa...

LA **SANTA TRINIDAD** DE LA DIVERSIÓN



① **TU COLEGA EL GANCHO.** Mejóralo y experimenta con él. Esta útil herramienta proporciona algunos de los mejores momentos del juego.



② **VEHÍCULOS A CHOLÓN.** Pilota todo cacharro con motor que se te ponga por delante. Un tanque puede estar bien, una grúa... brutal.



③ **DESTRUYE.** Como dijo el sabio, no es más feliz el que más tiene sino el que arrampla con todo a su paso.



El uso del paracaídas, el traje aéreo y el gancho agilizan notablemente nuestro desplazamiento por Solís.



La munición a veces escasea. No olvides que puedes recoger las armas de los enemigos caídos. Más de una vez te salvará la vida.



Entre explosión y explosión no está de más admirar el precioso paraje en el que nos encontramos.





***Just Cause 4* da la sensación de ser un gran mundo abierto estructurado por criterios de diseño anticuados.**

¡incluso ayudar en el rodaje de una película! Desgraciadamente cuando el frenesí de las primeras horas pasa, lo que deja a su paso es un juego con una trama principal floja y una gran cantidad de contenido que a la larga resulta algo insípido y repetitivo. Da la sensación de ser un gran mundo abierto estructurado por criterios de diseño anticuados y muy superados.

El apartado técnico del juego requiere mención especial. El motor gráfico Apex dota al título de una recreación de las físicas y las colisiones remarcable. El impacto de esa tecnología en el gameplay es notorio, llevando a otro nivel nuestra capacidad para experimentar con el entorno. Los suecos de Avalanche Studios prometieron explosiones y destrucción a gran escala en un mundo inmenso y lo han conseguido. Además, a pesar de sus dimensiones y artificios, la experiencia es en todo momento estable y exenta de problemas de rendimiento. Desgraciadamente, el apartado visual está lejos de lo que cabe esperar de un AAA a estas alturas. La resolución dinámica desciende hasta los 720p en PlayStation 4 Slim en ocasiones de mucho estrés; las animaciones son toscas y la IA enemiga mejorable; el constante popping no deja disfrutar del excelente diseño de entornos... y así multitud de errores de bulto que hacen que la ambiciosa propuesta se quede a medio camino y no cumpla las expectativas.

La interacción con NPC es un poco más limitada de lo que esperábamos...



A medida que recuperemos las zonas ocupadas por La Mano Negra nuestro tránsito por la isla será más seguro.

» SOLÍS, EL AUTÉNTICO PROTAGONISTA

Salvando las distancias con nuestro querido Rico, Solís es el epicentro de la experiencia de *Just Cause 4*. Este territorio, inspirado en Perú entre otros países sudamercanos, derrocha detalle en cada rincón y es el "patio de juegos" perfecto para vivir nuestras más locas aventuras. Éstas son sus claves.



TAMAÑO. Nada más y nada menos que 1.024 kilómetros cuadrados de extensión. El escenario más grande de la saga.



BIOMAS. Montañas, desiertos, junglas, playas, ciudades... Solís brilla no solo por su belleza sino también por su variedad.



CLIMA. La introducción en la saga de condiciones climáticas extremas (tornados, tormentas de arena, inundaciones...).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La capacidad para generar el caos y la destrucción sigue siendo su emblema.

» LO PEOR

Es un juego desfasado en prácticamente todos sus aspectos. Y un poco repetitivo.

Te gustará + que... MAD MAX



Te gustará − que... FAR CRY 5

75	**» GRÁFICOS** Estables pero muy lejos de los estándares actuales de mundos abiertos.
75	**» SONIDO** Sufre errores que arruinan algunas cinemáticas. La BSO es correcta.
85	**» DIVERSIÓN** Su punto fuerte. Si te gusta hacer "el cabra", éste es sin duda tu juego.
80	**» DURACIÓN** Muchas horas de contenido pero gran parte se percibe como relleno.
NOTA 79	***Just Cause 4* comete los mismos errores que sus antecesores. Es frenético y divertido pero desaprovecha mucho potencial.**





Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Special Edition: **89,95 €**


JUGADORES 1

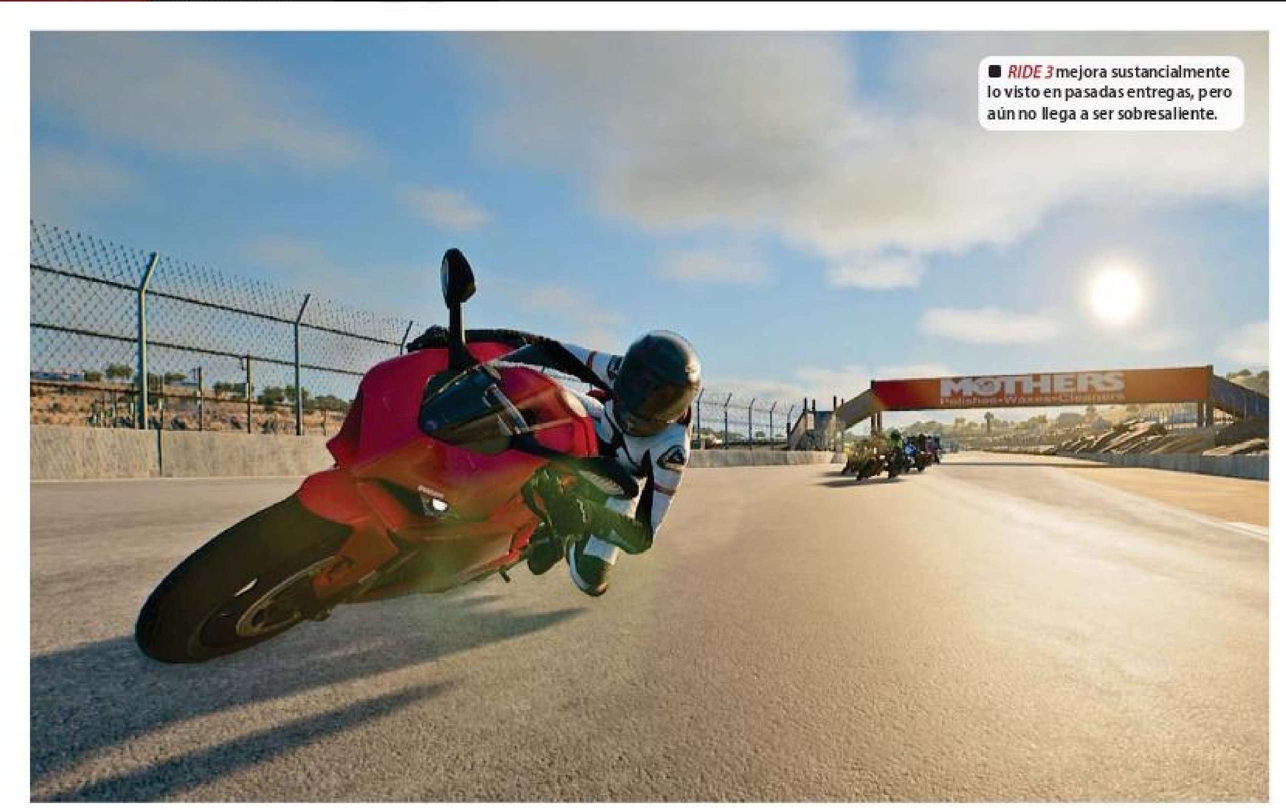

JUG. ONLINE 2-12


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P


https://ridevideogame.com/



RIDE 3 mejora sustancialmente lo visto en pasadas entregas, pero aún no llega a ser sobresaliente.

AUMENTANDO LA **CILINDRADA** DE LA SAGA

RIDE 3

Moto, "pepino", motocicleta, montura o "burra". Da igual como la llames, pero disfruta, porque esta nueva entrega es una oda al mundo de las dos ruedas.

Milestone no baja el pistón y estrena su quinto título del año, *RIDE 3*, la primera entrega de la saga en utilizar el motor Unreal Engine 4 y una auténtica celebración de la pasión por el mundo del motociclismo. El salto al motor de Epic Games supone un cambio sustancial, tanto en lo gráfico como en cuanto a control y realismo.

Entre las 19 localizaciones disponibles encontramos de todo. Hay circuitos clásicos del mundo de la competición, como Imola, Brands Hatch o Laguna Seca con su mítico sacacorchos. Además, también encontramos trazados urbanos como el de Macao y, sobre todo, excelente recorridos en carretera, como Garda Lake, Isle of Man o Tenerife, por poner algunos ejemplos. El control de las motos, siguiendo el estilo de los últimos títulos del estudio italiano, es bastante exigente y realista, aunque contamos con un amplio abanico para personalizar la dificultad, activando todo tipo de ayudas o, por el contrario, eliminándolas para asemejar en todo lo posible el comportamiento de nuestra motocicleta a su homóloga real. En el nivel intermedio, desde luego, ya supone un desafío bastante serio para los menos acostumbrados a las dos ruedas. El modo Carrera es la opción estrella de esta entrega. A nuestra disposición, más de 60 eventos (con varias





» CON **TRAZADOS Y CLIMAS** PARA TODOS

La falta de variedad en cuanto a modos de juego y objetivos que debemos cumplir se suple, en cierta forma, gracias a la amplia oferta de circuitos y, sobre todo, a los distintos estilos que ofrece cada uno de ellos.



1 CARRERAS NOCTURNAS. No ofrecen cambios jugables, pero sí suponen un soplo de aire fresco entre tanta carrera diurna y, más aún, en circuitos callejeros.



2 SOBRE MOJADO. Las carreras con lluvia sí que suponen un reto si no queremos acabar besando el suelo más de la cuenta, así que mucho ojo frenando.



3 CIRCUITOS VARIADOS. Además de trazados míticos como Nürburgring o Monza, también encontramos recorridos de carretera, como esta versión de Tenerife.



La recreación de las motos está muy lograda, ofreciendo unos modelos perfectamente reconocibles a simple vista por los fans.



Entre las múltiples vistas disponibles contamos con la clásica y espectacular perspectiva en primera persona, a lomos de la moto.



El nivel de detalle de algunas texturas o de los modelos del público, deja mucho que desear.





RIDE 3 es una auténtica enciclopedia del mundo de las dos ruedas, pero le faltan modos de juego y variedad.

carreras cada uno) lo que da para muchísimas horas de juego. Cada evento imita una revista del mundillo y, además, está centrado en un circuito, un modelo de moto, una época o una categoría, ofreciéndonos un montón de información real sobre esas motos, trazados, etc... convirtiendo a Ride 3 en la mayor enciclopedia jugable que hemos visto sobre el mundo de las motocicletas.

Nuestro garaje virtual está compuesto por 200 motos, aunque diez de ellas son DLC de pago. Para conseguirlas, eso sí, hay que ganar créditos participando en carreras. La oferta, como veis, es bastante amplia, e incluye motos naked, de cross, deportivas, superbikes... De todo y para todos los gustos, incluyendo modelos desde los años 60 hasta las últimas joyas del mercado, co marcas como Kawasaki, Ducati, Aprilia o Yamaha, entre muchas otras. Todas estas características hace de esta nueva entrega una verdadera delicia para todos los que se consideren mínimamente moteros. El problema, como suele suceder con los juegos de Milestone, es doble. Por un lado, el apartado técnico, por mucho que utilice Unreal 4, no está a la altura de otros títulos de velocidad, especialmente en cuestiones de ambientación y texturas. Por otro, cuestión que sí nos parece más grave, está la falta de variedad y modos de juego. Podemos competir online con otros 11 jugadores, luchar contra el crono en contrarrelojes, disputar una carrera rápida o disfrutar del modo Carrera, pero echamos en falta más variedad de objetivos y modalidades de competición, que hubieran alargado la duración y mitigado su aire repetitivo.



El control es muy exigente incluso en los modos intermedios de dificultad. Durante las primeras horas besaremos mucho el suelo.



Los retos semanales son muy complicados, ya que no podemos salirnos ni un milímetro de la pista además de cumplir con el crono.

PERSONALIZA TU ASPECTO, MOTERO

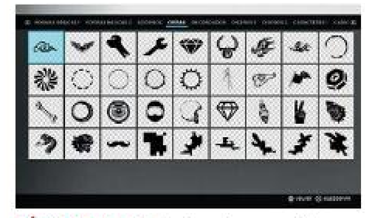
Aunque esta nueva entrega destila amor por el mundo de las motos por los cuatro costados, también nos ofrece una gran cantidad de opciones para personalizar y modificar tanto el aspecto de nuestro piloto como de las propias motocicletas. Todo se hace desde un menú en nuestra casa.



PILOTO. Podemos modificar el aspecto de nuestro corredor, desde el mono, el casco o las botas hasta su ropa de calle.



MOTO. Para mejorar el rendimiento de una moto debemos instalar nuevas piezas. Hay de todo: frenos, motor, neumáticos,...



SÉ UN ARTISTA. Gracias al nuevo sistema de pinturas y vinilos podemos cambiar por completo el aspecto de nuestra moto.

VALORACIÓN

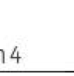
LO MEJOR
El tono enciclopédico del juego. La variedad de circuitos. Los modelos de las motocicletas.

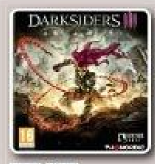
LO PEOR
Algunos aspectos gráficos siguen muy anticuados. Escasa variedad de modos y objetivos.

Te gustará que... RIDE 2 | Y que... MXGP 3



75	**GRÁFICOS** La recreación de las pistas y las motos bien, pero el resto está anticuado.
80	**SONIDO** Doblaje al castellano, sonidos de motor y un puñado de canciones.
75	**DIVERSIÓN** Echamos en falta más variedad, pero el control engancha lo suyo.
80	**DURACIÓN** El modo Carrera es largo, pero hay poco más que hacer sin repetirnos.
NOTA 78	Esta entrega mejora en todo a su predecesora, pero Milestone vuelve a pecar de escasez de modos de juego una vez más.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **GUNFIRE GAMES**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Collector´s Edition: **149,95 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE -

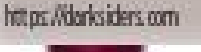


TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO



BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P





https://darksiders.com



Furia desata su poder en esta aventura desafiante, extensa, variada... y también mejorable.

LA **FURIA** SE ABRE PASO ENTRE LA GUERRA Y LA MUERTE

Darksiders III

La venerada saga de aventuras de corte apocalíptico de THQ regresa con una tercera entrega repleta de acción... y ciertos toques de *Dark Souls*.

Ha tenido que pasar más de un lustro para que podamos vivir la tercera parte de la apocalíptica saga de aventuras y acción *Darksiders*. Una entrega que, ya os avisamos, no alcanza la calidad atesorada en las dos ediciones previas... aunque también posee sus virtudes.

Guerra y Muerte dejan paso a Furia, la nueva protagonista de esta odisea. Uno de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis que tiene como misión acabar con los Siete Pecados Capitales. Una misión que tiene lugar en un planeta Tierra totalmente arrasado por lo sucedido durante el Apocalipsis... y absolutamente tomado por todo tipo de bestias a las que debemos hacer frente. Una trama que transcurre de manera paralela a los hechos ocurridos en *Darksiders II* y que arranca con buen pie. Lo que pasa es que, después, el guion va diluyéndose y termina perdiendo fuerza. Y algo similar es lo que sucede con todo lo relacionado con la jugabilidad. Sobre el papel e inicialmente nos encontramos con una aventura en tercera persona bastante variada. La acción y los combates cuerpo a cuerpo acaparan mucho protagonismo, siendo necesario pelear contra decenas de criaturas que desean hincar el diente a la protagonista. Para acabar con tanto monstruo Furia posee numerosos recursos y un aliado principal, su fiel látigo, pudiendo desencadenar ataques y combinaciones de golpes realmente demoledores. En ese sentido se deja notar la

MISIONES **APOCALÍPTICAS** PARA DAR Y TOMAR



① **MULTITUD DE MONSTRUOS** de diferente estilo se agolpan en los fondos, incluyendo varios jefes finales bastante durillos en algunos casos.



② **LOS PUZLES** han perdido peso en relación a lo establecido en las dos entregas precedentes, pero aun así tienen su hueco. Son bastante simples.



③ **LA EXPLORACIÓN Y LAS PLATAFORMAS** también aportan variedad a la jugabilidad. Aquí tenéis a Furia en plan meteorito ígneo.



La línea estética que muestran la mayoría de los personajes y adversarios es muy atractiva, aunque sus animaciones flojean.



El herrero Ulthane es capaz de mejorar nuestras armas siempre que le llevemos los recursos y materias primas pertinentes.



La sombra de *Dark Souls* se deja notar de manera especial durante los duros enfrentamientos.





Plataformeo, exploración, puzles y, sobre todo, duros combates nos aguardan en esta variada aventura

influencia de *Dark Souls*, dado que dichas contiendas resultan más tácticas que las vividas antaño (más cercanas al estilo hack´n slash). Pero desgraciadamente ese cambio no ha sido bien integrado y da lugar a combates algo farragosos.

Las plataformas, puzles y toques RPG, elementos tradicionales de esta serie, también siguen estando presentes y aportan bastante variedad al desarrollo. Lo que pasa es que en esta ocasión han perdido parte de su protagonismo y se han visto relegados a un papel secundario. A esto se añade el no siempre acertado diseño de las zonas que debemos recorrer y a lo simplificado que resulta el avance, demasiado predecible en general, lo que da lugar a una aventura que posee sus virtudes y es capaz de enganchar, pero cuyos defectos la impiden alcanzar cotas más altas de calidad. Y lo peor es que, seguramente, con algo más de trabajo se podrían haber subsanado gran parte de dichos inconvenientes. Lo que sí que está más conseguido es todo lo vinculado con su vertiente técnica y, más aún, sonora. La ambientación apocalíptica es magnífica, así como la línea estética que poseen los personajes (y adversarios) principales. Sin ser un portento gráfico, cumple con creces. Pero el sonido mejora cualquier otro de los elementos integrados en *Darksiders III*, pudiendo deleitarnos con un sensacional doblaje en nuestro idioma y una banda sonora igual de excelente. No es la aventura que todos esperábamos, pero a pesar de eso puede llegar a ser bastante entretenida.



La aventura nos llega completamente localizada a nuestro idioma, gozando además de un excelente trabajo de doblaje.



Caminar sobre lava como si tal cosa es una de las muchas aptitudes que posee Furia. ¡Es una guerrera realmente temible!

» DESATANDO TODA NUESTRA FURIA

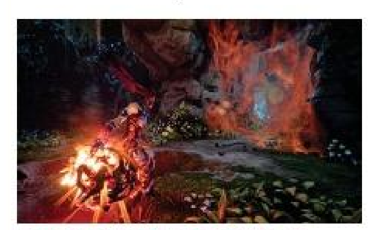
A lo largo de su extenso viaje, la protagonista es capaz de ir aumentando su experiencia y estadísticas... así como ir aprendiendo nuevos movimientos y adquiriendo una serie de poderes increíbles. Y gracias a esto Furia acaba convirtiéndose en un personaje tan temerario como destructivo.



LAS DIFERENTES FORMAS DE VACÍO permiten a Furia dominar ciertos elementos y fuerzas. Son fundamentales.



TRANSFORMARSE en un ser tan terrorífico como poderoso es una gran idea cuando estamos muy amenazados.



USAR UNA ESPECIE DE INSECTOS EXPLOSIVOS se convierte muchas veces en la única manera de seguir avanzando.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Jugabilidad bastante variada. Excelente ambientación y doblaje a nuestro idioma.

» LO PEOR

Algunos altibajos en su desarrollo. Al argumento le falta más fuerza y coherencia.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



80	**» GRÁFICOS** Notable ambientación, aunque ciertos escenarios son mejorables.
91	**» SONIDO** Lo mejor del juego: sensacional doblaje y evocadora banda sonora.
70	**» DIVERSIÓN** Con sus altibajos, la jugabilidad puede terminar enganchando.
82	**» DURACIÓN** Unas 12-15 horas de infierno apocalíptico os están esperando.
NOTA 72	Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.





Género:
AVENTURA/ JUEGO DE CARTAS
Desarrollador:
CD PROJEKT RED
Editor:
CD PROJEKT RED
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
26,99€

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

https://thewitcher.com/es/thronebreaker-witchertales



A nivel artístico, el juego ofrece diseños de calidad. Su vista isométrica es un acierto.

LA REINA DE LYRIA Y **RIVIA** TOMA EL MANDO

Thronebreaker: The Witcher Tales

Los aficionados a la saga *The Witcher* tienen una nueva cita con el mundo creado por el escritor Andrzej Sapkowski. Pero cambiando el rol clásico por partidas de cartas.

Una de las muchas virtudes con las que cuenta la exitosa serie *The Witcher* es el fantástico universo en el que se ambientan sus aventuras. Por eso no es de extrañar que, más allá de los videojuegos protagonizados por Geralt de Rivia, sus responsables hayan decidido explorar también otras alternativas diferentes. En este caso, una más o menos conocida. *Thronebreaker: The Witcher Tales* podría definirse como la versión para un jugador del exitoso juego de cartas Gwent de *The Witcher III*. Pero con algunos matices.

Para empezar, está su argumento. Éste no sólo sirve para dotar de profundidad e interés al lanzamiento, sino que se trata, junto a las batallas de cartas, de su principal atractivo. Sobre todo para aquellos que sean seguidores de la franquicia, puesto que podrán profundizar más en los orígenes de su historia. Por supuesto, tampoco faltan los personajes llenos de personalidad y carisma, empezando por la protagonista absoluta del juego: la reina Meve. En sus manos estará luchar por proteger la libertad de sus reinos de la amenaza que suponen los constantes ataques del Imperio de Nilfgaard. De hecho, uno de los grandes aciertos de *Thronebreaker* es precisamente lo interesante que es en todo momento su narrativa. Además, el juego permite tomar decisiones con bastante frecuencia, y éstas tienen más impacto en la aventura de lo que suele ser habitual en muchos videojuegos

UN FANTÁSTICO **MUNDO** LLENO DE DESAFÍOS



1 **BATALLAS.** Son la salsa del juego, y generalmente se deciden en tres rondas. Aunque algunas veces hay objetivos secundarios que cumplir.



2 **ROMPECABEZAS.** Las piezas de puzle señalan retos opcionales que dan bastante variedad a los duelos. En algunos de ellos toca usar la cabeza.



3 **DECISIONES** Elegir el tipo de líder que se quiere ser no resulta sencillo. Más aún cuando todo influye en la trama y su desarrollo posterior.



Encontrar tesoros, así como recoger oro, madera y soldados son las tareas principales en cada mapa de la aventura.



Las distintas zonas del título son muy variadas a nivel estético. En lo que se refiere a jugabilidad en sí... no tanto.



Algunas misiones obligan a aprovechar habilidades para, por ejemplo, huir de los rivales.



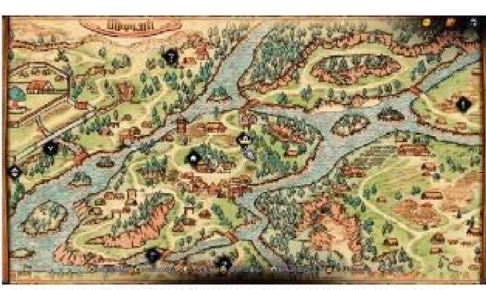


Las batallas de cartas son dinámicas y adictivas. Sobre todo después de unas cuantas partidas de entrenamiento.

de rol. Sus consecuencias, incluso, pueden hacernos perder a personajes importantes de la trama. O lo que viene a ser lo mismo, sus cartas durante los enfrentamientos del juego.

***Thronebreaker* no es un juego de rol** como tal, por mucho que sus propios creadores se empeñen en definirlo así. A pesar de que haya que recoger oro, madera y soldados, finalmente sólo sirve para sumar cartas nuevas o mejorar las ya disponibles. Y es que las frecuentes luchas del título consisten precisament en eso: duelos de cartas al más puro estilo Gwent, solo que con algunos cambios, como el hecho de haber eliminado una de las filas de los tableros. Pero eso no quita que las batallas estén llenas de posibilidades y que tengan un considerable componente estratégico. ¿Quiere decir esto que *Thronebreaker* es un título difícil? En realidad no. Sobre todo debido a su tutorial y al hecho de que cuente con tres niveles de dificultad (incluso con la opción de superar los enfrentamientos sin más, para centrarse sólo en la historia). Aunque eso no quita que al principio pueda costar un poco cogerle el truco a las posibilidades de cada carta. Más preocupantes son los fallos técnicos que hemos encontrado en nuestra partida, y que nos han sacado varias veces del juego o provocado distintos errores (esperamos que los solucionen con algún parche). Pero aún así, lo cierto es que la idea de mezclar cartas, una buena historia y algo de exploración, hacen que la aventura atrape. Y sin perder su tono épico habitual.

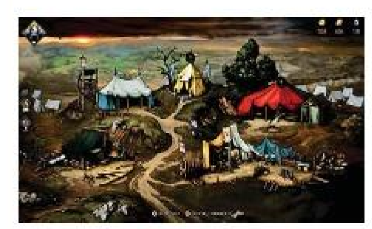
Hacer ofrendas y tomar "buenas" decisiones ayuda a mejorar la moral de los soldados. Algo que tiene su reflejo en los combates.



El mapa es imprescindible para poder orientarse. El destino principal aparece marcado en él con un signo de exclamación.

» CÓMO CONSEGUIR UNA **BUENA MANO**

Incluso sin ser un gran veterano en juegos de cartas, lo cierto es que *Thronebreaker* es un lanzamiento accesible. Pero eso no quita que conseguir buenas cartas sea de vital importancia. Aquí no hay personajes que subir de nivel, pero por el contrario sí se puede mejorar nuestro mazo de cartas.



CAMPAMENTO. Es el lugar desde el que se pueden crear nuevas cartas y acceder a ventajas a cambio de gastar recursos.



EJÉRCITO. Cada tipo de carta tiene sus propias cualidades. Además, el mazo tiene unidades limitadas entre las que elegir.



TABERNA. Los personajes que se unen al grupo siempre tienen cosas interesantes que decir. Es el sitio ideal para conocerlos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia y las distintas decisiones están muy elaboradas. Las cartas molan bastante.

» LO PEOR
La exploración se vuelve algo plana con las horas. Y al principio puede hacerse lioso.

Te gustará (+) que... HAND OF FATE



Te gustará (−) que... THE WITCHER 3 WILD HUNT



82	**» GRÁFICOS** Sencillos, pero los escenarios y las escenas lucen de maravilla.
89	**» SONIDO** Llega doblado al castellano, lo cual es bastante de agradecer.
85	**» DIVERSIÓN** Una vez se le coge el truco a las batallas, resulta muy adictivo.
80	**» DURACIÓN** Si uno se entretiene por el camino, puede llegar a las 30 horas.
NOTA 85	**Un gran juego de cartas con una historia absorbente. Pese a sus fallos técnicos, gustará a los fans de la saga *The Witcher*.**





Género: ROL
Desarrollador: BETHESDA
Editor: BETHESDA
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,95 €
Precio Tricentennial Ed: 79,95 €

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 1-32
TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

https://fallout.bethesda.net/



Fallout 76 llega cargado de novedades en la saga. La mayor, claro, su jugabilidad puramente online.

UN **YERMO** MULTIJUGADOR EXCESIVAMENTE **YERMO**

Fallout 76

Hay que prohibir el juego. O al menos el juego con los juegos, porque viendo el resultado de apuestas tan arriesgadas se nos quitan las ganas.

Las mutaciones siempre habían sido algo positivo, o al menos gracioso, en la saga *Fallout*. Sin embargo, cuando se cambia tanto el estilo de juego hacen falta muchos más retoques. Esta entrega, así, parece un necrófago jugable que sigue creyendo que es un humano y pretende comportarse como tal, dando pie a todo tipo de problemas que estropean la experiencia.

Que *Fallout 76* está plagado de bugs es algo que no debería sorprendernos. Casi todos los lanzamientos de Bethesda han sufrido problemas semejantes y desde la llegada del último parche las cosas han mejorado bastante, al menos en cuanto a bajadas de "frame rate", tirones y rendimiento en general. Sí, siguen bugueándose algunas misiones, el servidor se cae más de la cuenta e incluso sufrimos algunos "crash" que directamente te cierran el juego. El nivel gráfico tampoco ayuda. Si hace tres años ya decíamos que *Fallout 4* se había quedado anticuado a nivel técnico, imaginad lo añejo que parece ahora con la evolución gráfica que hemos visto en otros juegos y compañías. El motor de Bethesda, el Creation Engine, necesita, como poco, un cambio radical. Las texturas hacen daño a los ojos y las animaciones son aún más sangrantes. Todos esos bugs y fallos técnicos podrían ir mejorando con el paso de los parches, o al menos eso esperamos. El auténtico conflicto es, desgraciadamente, jugable. Para dar este salto online, Bethesda ha decidido prescindir de los NPC, así que el peso narrativo recae sobre las notas, holocintas y termina



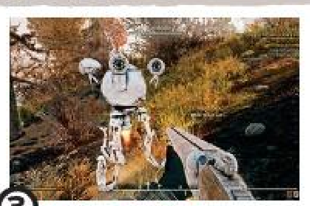
LLEGAN **GRANDES CAMBIOS** DESDE EL REFUGIO 76



1 **SUPERVIVENCIA.** Tenemos un medidor de hambre y sed que debemos controlar en todo momento para no palmarla antes de tiempo.



2 **MULTIJUGADOR.** Jugar con nuestros amigos y con desconocidos es la gran apuesta de esta entrega y también su mayor punto fuerte.



3 **AUSENCIA DE NPCS.** Toda la historia se cuenta mediante notas, holocintas, terminales y con algún que otro robot que anda por ahí suelto.



Como buen juego de rol las criaturas de mayor nivel pueden resultar imposibles si no hemos evolucionado a nuestro personaje.



Los calcinados, una versión más humana de los necrófagos, es uno de los nuevos enemigos y una de las claves del argumento.



Alimentarnos de los cadáveres enemigos es tan válido como una Nuka Cola, así que no pongáis esa cara.





La saga *Fallout* da el salto al universo multijugador con un juego plagado de fallos técnicos y jugables.

les que encontramos. Un bagaje muy pobre y repetitivo, que además ofrece un aspecto del Yermo demasiado desolador y falto de vida.

Los tiroteos son los protagonistas al no haber diálogos con los que solucionar las cosas de forma pacífica. Es algo que sucede en otras propuestas online como *Destiny*, por ejemplo, pero la diferencia de los combates es abismal. Los disparos nunca fueron el punto fuerte de la saga, y lo son menos aún en esta entrega ya que la estrategia que proporcionaba el sistema V.A.T.S. desaparece por completo al producirse en tiempo real. El sistema de campamentos de la pasada entrega también ha empeorado, ya que el tamaño de nuestros refugios se ha reducido a niveles miserables, recorte que también han sufrido los contenedores en los que alojar los objetos "looteados" obligándonos a tirar cosas, algo muy doloroso. *Fallout 76*, eso sí, también tiene puntos positivos, como un sistema de supervivencia que nos obliga a comer y saciar nuestra sed, aunque se haga también repetitivo, pero que da sentido por fin a las comidas y bebidas. La excelente dirección artística, con montones de parajes que exhuman narrativa por sí mismos o el aumento de la diversión que supone jugar con amigos son sus dos puntos fuertes. Sin embargo, el conjunto de deficiencias es tan enorme que esta entrega queda muy por debajo de nuestras expectativas, con fallos jugables, en los que sus competidores no caen, son absolutamente inexcusables en los tiempos que corren.



Al detonar bombas nucleares aparecerán criaturas tan poderosas como la bestia calcinada, que nos ofrecen el mejor "loot" del juego.



Los cabezones y los cómics nos ofrecen jugosas ventajas, pero en esta ocasión, desgraciadamente, serán temporales, así que ojo.

LAS MUTACIONES DEL MUNDO ONLINE

Entendemos que es la primera incursión de Bethesda (*Elder Scrolls Online* era de Zenimax) en el mundo de los juegos online, pero las decisiones de concepto jugable que han tomado han restado, en su mayoría, enteros al conjunto, en lugar de mejorar o multiplicar lo que ya tenía *Fallout 4*.



CAMPAMENTOS. Su tamaño es tan escaso que apenas podemos decorarlos, colocar defensas o incluso ponerle un techo.



TIROTEOS. Abandonados los diálogos y la narrativa clásica el peso recae sobre los combates, y no son precisamente buenos.



TIENDA. Bethesda no se ha podido resistir a crear una moneda virtual para obligarnos a pasar por caja por elementos estéticos.

VALORACIÓN

LO MEJOR

Jugar con amigos. La dirección artística. La supervivencia y las mejoras con cartas.

LO PEOR

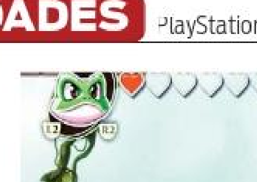
Los bugs y fallos técnicos. La ausencia de diálogos, campamentos reducidos, los tiroteos...

Te gustará – que... BORDERLANDS COLLECTION

Te gustará – que... DESTINY 2



60	**GRÁFICOS** Están tan anticuados que no acabamos de entender a Bethesda.
94	**SONIDO** Doblaje sensacional y una BSO reciclada en su mayoría, pero genial.
65	**DIVERSIÓN** Jugar con amigos es una gozada, pero está repleto de fallos jugables.
90	**DURACIÓN** El Yermo de Appalachia está repleto de misiones y lugares que explorar.
NOTA 67	Con el paso de los parches podría ser una joya, pero hoy por hoy está repleto de fallos técnicos y errores jugables.





7+

Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
GAME ATELIER
Editor:
FDG ENTERTAIMENT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €

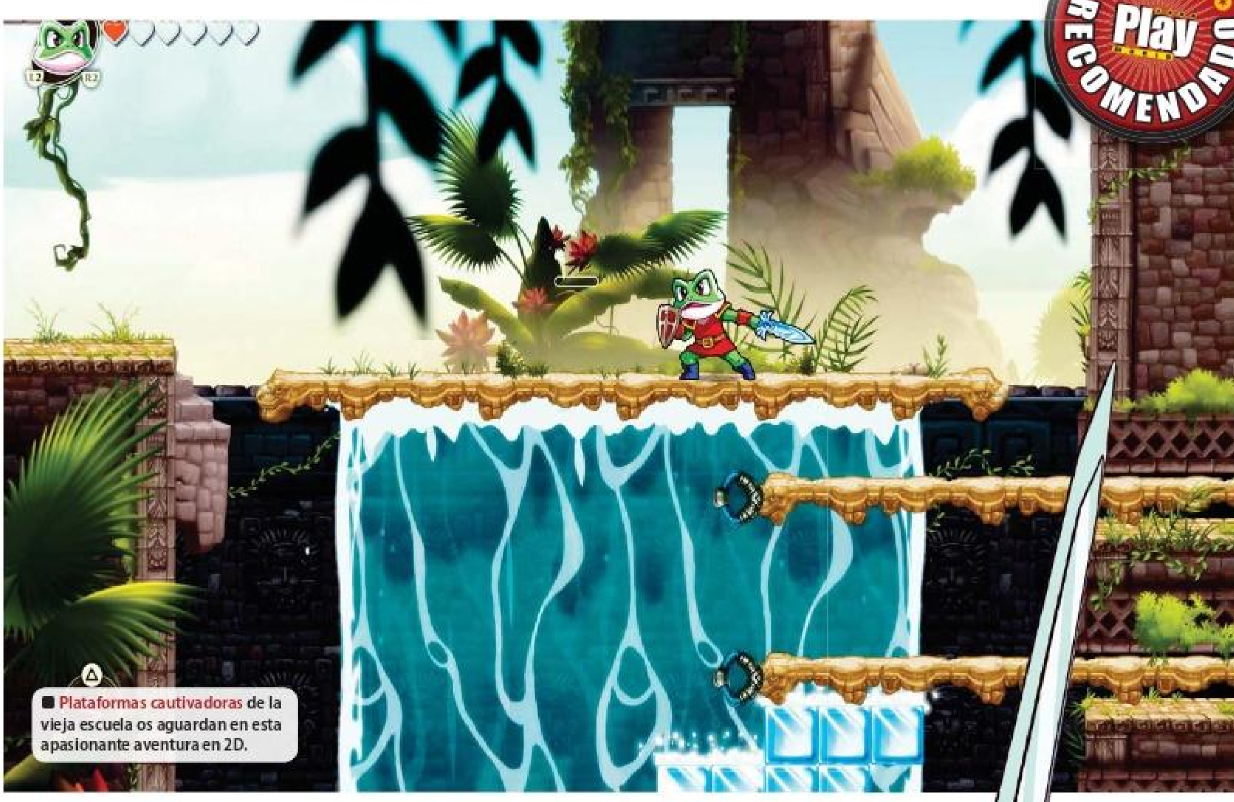




JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **-** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.monsterboy.com/

JUEGO Play RECOMENDADO



Plataformas cautivadoras de la vieja escuela os aguardan en esta apasionante aventura en 2D.

SALTOS **MONSTRUOSAMENTE** DIVERTIDOS

Monster Boy y el Reino Maldito

Justo unos días antes de terminar el año nos llega uno de los mejores juegos de exploración y plataformas en 2D de los aparecidos en esta temporada.

No esperábamos, a estas alturas de la temporada, encontrarnos con uno de los mejores juegos de aventuras y plataformas en 2D del año. Pero eso es precisamente lo que nos brinda la nueva aventura de *Monster Boy*, que se convierte en una de las entregas más destacadas de todas las vinculadas a la clásica saga *Wonder Boy*.

El argumento que da pie a la aventura es realmente sencillo. El tío del protagonista se vuelve loco y convierte en animales a toda la aldea... por lo que le toca a Jin (que así se llama nuestro héroe) deshacer dicho entuerto. Una mera excusa para disfrutar de una aventura plataformera como las de antes, odisea que goza de un desarrollo tan absorbente como variado... y más complejo de lo que parece. Eso es porque, lejos de ser una aventura más bien lineal, en este caso disfrutamos de un estilo en plan "metroidvania". O lo que es lo mismo, que en lugar de tener que ir superando una cantidad determinada de niveles en orden, gozamos de bastante libertad para explorar los fondos a nuestro antojo, siendo necesario atravesar más de una vez cada decorado para encontrar nuevos secretos y rutas previamente bloqueadas. Una fórmula de juego que ha sido muy bien concebida, dado que el diseño de la estructura del mundo que debemos recorrer es bastante acertado en general. ¿Y qué tenemos que hacer durante este viaje? Pues casi de todo. La exploración es una de nuestras tareas primordiales, pudiendo visitar una vasta cantidad de zonas claramente diferenciadas, desde frondosos bosques a cuevas gélidas o alcantarillas repletas de ratas. Estos últimos animalitos no son los

» UN HÉROE DE LO MÁS OCUPADO



① **EXPLORAR LOS ESCENARIOS** es una de las tareas más importantes, pudiendo recorrer multitud de zonas tan bellas como la que tenéis aquí.



② **LAS ZONAS DE PLATAFORMAS** están muy presentes y, conforme avanza la aventura, van complicándose de manera paulatina.



③ **LOS ENFRENTAMIENTOS** contra todo tipo de criaturas es una constante. ¡Y además no faltan los temibles enemigos medios y finales!



■ Los puzles salpican toda la aventura y otorgan a su desarrollo de una mayor diversidad. Suelen ser bastante sencillos en general.



■ Estos portales nos permiten ir viajando de una zona a otra del mapa, dado que su diseño global es en plan "metroidvania".



■ El apartado artístico es uno de los más vistosos y destacados que hemos visto en bastante tiempo.





La legendaria y venerada saga *Wonder Boy* recibe una de las mejores entregas de toda su historia: ¡diversión total!

únicos a los que es necesario enfrentarse, dado que las batallas también juegan un papel muy importante. ¡Incluso debemos acabar con una generosa cantidad de jefes finales! Y claro, a todo esto se añade el componente plataformero, muy presente a lo largo de las 10 horas aproximadamente que dura la aventura... si no queremos descubrirlo todo, eso sí. Sumad a esto la necesidad de solventar determinados puzles que salpican el desarrollo del juego, un sensacional toque RPG, un gran sentido del humor y demás detalles y obtendréis una aventura tan completa como apasionante. Con tanto reto de por medio, ¿con qué aliados cuenta el protagonista? Pues con varios, como la posibilidad de utilizar magias muy poderosas, ir haciendo acopio de armas y equipo cada vez más efectivos... y lo mejor de todo: ¡cambiar de aspecto! Jin tiene la capacidad de poder asumir la apariencia de varios animales distintos (cerdo, serpiente, rana, león....), y cada uno posee una serie de atributos exclusivos que es necesario ir alternando para poder avanzar. Una característica que ha sido muy bien integrada en el juego y que dota al mismo de un encanto y personalidad únicos.

A esto último también contribuye el sobresaliente aspecto visual del que hace gala la aventura, siendo uno de esos juegos que entran por los ojos nada más ver la secuencia inicial. Un festín de color y buen hacer al que se suma una banda sonora excelente, poniendo la guinda a una de las mejores aventuras dentro de su género.



■ Las distintas tiendas nos permiten ir adquiriendo nuevas armas, reponer nuestra salud y magia y mejorar parte de nuestro equipo.



■ La secuencia de introducción es maravillosa y, como detalle, la banda sonora puede ser escuchada en inglés y en japonés.

» SÚPER PODERES EN PLENA ACCIÓN

Sin ser la aventura más difícil de superar del mundo, completar esta nueva odisea no es ningún paseo precisamente, dado que solventar ciertas zonas y adversarios tiene su punto. Menos mal que el protagonista es un tipo con muchos recursos, los cuales va acaparando a medida que progresa.



CAMBIAR DE ASPECTO y convetirse en un animal le otorgan poderes especiales que es necesario saber cuándo emplear.



LOS DIFERENTES COMPLEMENTOS, ARMAS Y ARMADURAS mejoran las estadísticas y resistencia del protagonista.



LA MAGIA nos permite desde lanzar bombas a provocar poderosos rayos. Su uso es fundamental en muchas ocasiones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sensacional apartado audiovisual. Su jugabilidad es del todo absorbente.

» LO PEOR
Algunos niveles parecen de "relleno". Sin ser corto, podría durar un poquito más.

Te gustará + que... UNRAVEL 2 — Te gustará − que... OWLBOY



92	**» GRÁFICOS** Fantásticas animaciones y escenarios magníficos y rebosantes de color.
87	**» SONIDO** Animadas melodías y efectos más limitados pero bien efectuados.
90	**» DIVERSIÓN** La aventura sabe cómo enganchary y se disfruta desde el primer instante.
80	**» DURACIÓN** La aventura da para unas 10 horas. Y más si queréis exprimirla al 100%.
NOTA 90	Este *Monster Boy* se convierte en una de las mejores entregas de una saga de plataformas 2D muy querida y veterana.

COMPATIBLE PlayStation VR





Género: **MUSICAL**
Desarrollador: **ATLUS**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Dancing Endless Collection: **99,95 €**




JUGADORES 1 · JUG. ONLINE -



TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS-JAPONÉS



BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

https://atlus.com/personadancing



El rol característico de esta saga se transforma en un auténtico festival de música y baile.

LOS MEJORES **BAILES** PARA LOS FANS DE PERSONA...

Persona 3: Dancing in Moonlight

Desata tu lado más "dancer" con este interesante y llamativo spin-off de una de las sagas de JRPGs más queridas y populares del momento: *Persona*.

Una de las sagas más famosas de Atlus, *Persona*, deja momentáneamente de lado su carácter JRPG para decantarse por un estilo totalmente diferente: los juegos musicales. Un experimento que, por fortuna, ha dado como resultado una experiencia lúdica muy interesante.

Los combates por turnos han dejado paso a los bailes y las canciones. La propuesta que nos ofrece *Persona 3 Dancing in Moonlight* resulta tan refrescante como atractiva, especialmente si lo nuestro es mover el esqueleto... y demostrar nuestra habilidad con el pad. Eso es, porque nuestra meta consiste en pulsar con la mayor precisión y "timing" posible (cuanto mejor lo hagamos, más puntos recibiremos) las notas que van apareciendo desde el centro de la pantalla hacia los márgenes laterales. En función del lugar al que estas notas van a parar debemos pulsar un botón concreto (o dirección de la cruceta digital), siendo necesario mostrar un nivel de concentración muy elevado para conseguir tal fin en los niveles de dificultad más complicados. A medida que transcurre cada canción, los protagonistas de *Persona 3* van efectuando las coreografías de turno, dando lugar a un buen espectáculo. Al principio sólo es posible disfrutar de una cantidad ínfima de temas, pero conforme los vamos superando es posible ir habilitando muchos otros hasta llegar a los 25 distintos. Un conjunto de canciones más que apetecible, sobre todo (y como es lógico) para los seguidores de esta saga en general. En suma, se trata de un excelente título dentro de su estilo, que además posee mucha personalidad y un encanto especial.



Podemos personalizar el aspecto de los protagonistas pudiendo ataviarles con gafas de sol, auriculares, etc.



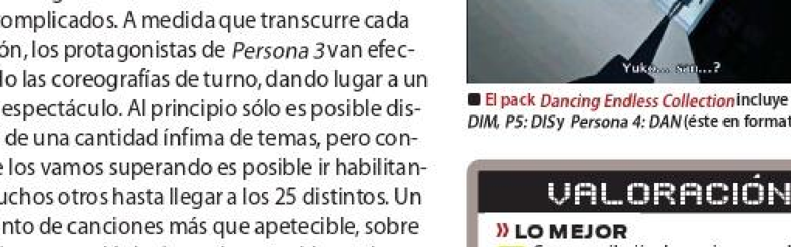
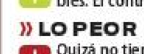
El pack *Dancing Endless Collection* incluye *Persona 3: DIM*, *P5: DIS* y *Persona 4: DAN* (éste en formato digital).

VALORACIÓN

LO MEJOR
Gran recopilación de canciones muy bailables. El control resulta muy preciso.

LO PEOR
Quizá no tiene el tirón de *Persona 5*. Su compatibilidad con PSVR es casi testimonial.

83	**GRÁFICOS** Excelentes animaciones, fondos bien resueltos y efectos llamativos.
90	**SONIDO** Gran doblaje en inglés y japonés y excelente selección de melodías.
86	**DIVERSIÓN** El control se muestra muy preciso y la mecánica de juego engancha.
83	**DURACIÓN** Sin ser eterno, seguramente os esperan muchas tardes de diversión.
NOTA 85	**Atlus nos presenta su particular visión de los juegos musicales con un excelente título dotado de mucha personalidad.**

UN GRUPO DE **GRANDES BAILARINES**



① **NUESTRO COMETIDO** principal consiste en pulsar los botones correctos cuando las notas van llegando a los márgenes laterales.



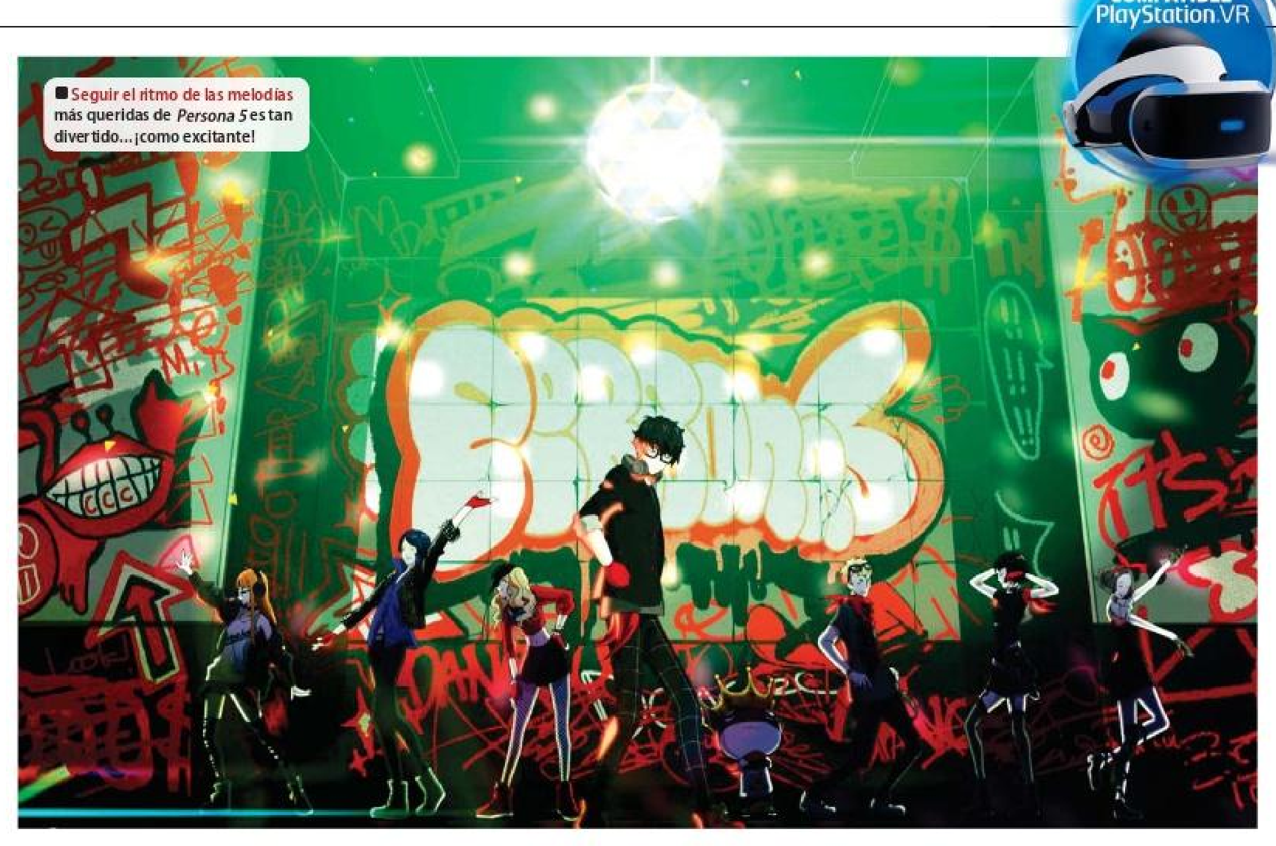
② **EXISTEN VARIOS TIPOS DE NOTAS** claramente diferenciadas (mantenidas, duales, etc.), aspecto que añade más interés a las partidas.



③ **PODEMOS HABILITAR UN MODO FIEBRE** que, entre otras cosas, nos permite visualizar coreografías exclusivas para los protagonistas.

COMPATIBLE PlayStation.VR





Seguir el ritmo de las melodías más queridas de *Persona 5* es tan divertido... ¡como excitante!

... QUE LLEGAN **POR PARTIDA DOBLE...** ¡O TRIPLE!

Persona 5: Dancing in Starlight

La famosa banda de ladrones de *Persona 5* deja temporalmente de lado sus aventuras roleras para saltar a las pistas de baile de PlayStation 4.

Tras depararnos una de las mejores aventuras de rol japonesas de cuantas han aparecido para PS4, los protagonistas de *Persona 5* dejan de lado sus aventuras para enfrascarse en un título muy diferente... pero igual de entretenido.

Más de 25 canciones distintas (las cuales es necesario habilitar paulatinamente) van a hacernos disfrutar de lo lindo, siendo muy necesario seguir el ritmo de todas ellas. ¿Y por qué? Pues porque es vital para lograr nuestro cometido en cada melodía, que no es otro que ir acertando convenientemente con las notas que van apareciendo y que se corresponden con un botón o dirección determinado del mando. Puede parecer que esta disposición jugable resulta demasiado simple (y en parte lo es), pero a esta base se suman otras variantes como la posibilidad de realizar combos, activar un modo especial llamado Fiebre que aporta una mayor espectacularidad, etc. Además, lejos de ser el típico título musical, esta obra goza de ciertas particularidades asociadas al juego original que le otorgan un carácter único. Menos conseguida está su compatibilidad con el periférico de realidad virtual de PS4, PSVR, dado que dicha función apenas aporta nada llamativo ni especial a la experiencia de juego. Mucho más brillante se muestra su apartado visual, destacando las magníficas coreografías que son capaces de llevar a cabo los protagonistas, así como los bonitos y variados escenarios. Si queréis probar un juego musical diferente ambientado en una obra ejemplar como es *Persona 5*, no os lo penséis dos veces y dadle una oportunidad a este notable título de Atlus.





El título es compatible con PSVR (al igual que sucede con *Persona 3 Dancing*) pero le no saca mucho provecho.



Un completísimo tutorial nos permite conocer y practicar los pormenores del sistema de juego.

DISFRUTA DE BAILES PERSONALIZADOS



1 CADA UNO DE LOS TEMAS posee su propio nivel de dificultad, si bien es posible personalizarlo para adaptarlo a nuestro nivel de habilidad.

2 ES POSIBLE IR HABILITANDO nuevas canciones a medida que jugamos, pudiendo desbloquear 25 melodías distintas. ¡No está mal!

3 PODEMOS BAILAR EN COMPAÑÍA de un personaje invitado, lo cual siempre nos depara mejores momentos sobre la pista de baile.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Buen repertorio de melodías, algunas del todo magníficas. Llamativo sistema de juego.

LO PEOR
Puede hacerse reiterativo a la larga. No aprovecha del todo su compatibilidad con PSVR.

83	**GRÁFICOS** Lo más llamativo son las coreografías, muy bellas y trabajadas.
92	**SONIDO** Sensacional selección de pistas, algunas de ellas memorables.
86	**DIVERSIÓN** Estamos ante un gran título musical, dotado de mucha personalidad.
83	**DURACIÓN** Además de las canciones es posible habilitar extras de todo tipo.
NOTA 86	Atlus nos regala un título musical bastante refrescante y que posee el tirón de un juegazo como es *Persona 5*.









■ ¡Por Tutatis! A nivel visual, el juego luce mucho mejor que el original de PS2 de 2006, como era de esperar.

LOS **IRREDUCTIBLES GALOS** GOLPEAN DOS VECES

Asterix & Obelix XXL 2

Doce años después, uno de los mejores títulos protagonizados por el popular héroe de cómic se da una nueva oportunidad, ahora en PS4.

El tiempo pasa volando cuando se trata de videojuegos. Y más aún en los tiempos que corren, en los que las remasterizaciones y remakes están a la orden del día. Ahora, después de ver el regreso de personajes tan recordados como Crash o Spyro, le llega el turno a otra gran aventura de acción y plataformas. Aunque en este caso protagonizada por la pareja de galos más famosa del mundo de los tebeos: los míticos Astérix y Obélix.

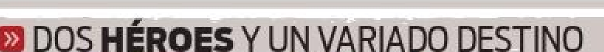
La historia del título, de hecho, está como sacada de una de sus clásicas obras de papel. El viejo druida Panoramix parece haberse pasado al bando de los romanos y, para remediar la situación, Astérix y Obélix deben ponerse manos a la obra. Una misión que tiene como destino Las Vegum, un parque de diversiones romano inspirado en distintos lugares del mundo, como Francia, Egipto o Italia. Todo ello aderezado con un sentido del humor y una estética marcas de la casa. Pero lo más característico de *Asterix & Obelix XXL2* es su planteamiento. En el fondo, se trata de un juego original de PS2, algo que se nota, para bien y para mal. Por un lado, la acertada mezcla de plataformas, combates contra cientos de romanos y puzles funciona. Sobre todo por la variedad de situaciones que ofrece, propia de los videojuegos de antes. Pero no es menos cierto que, pese al lavado de cara que ha experimentado la aventura, esta presenta igualmente problemillas de cámara y situaciones que en la actualidad son bastante difíciles de ver. En cualquier caso, se trata de un juego que no ha perdido sus principales atractivos. Es simpático y adictivo, sobre todo de cara a los más jóvenes. ■



■ Los jefes finales suelen requerir que se interactúe con los entornos para poder acabar con ellos.



■ Los guiños a juegos clásicos son constantes y evidentes: Bomberman, Ryu, Lara Croft, Pac-Man...



» DOS **HÉROES** Y UN VARIADO DESTINO



① **PROTAGONISTAS.** Es posible intercambiar entre Astérix y Obélix en todo momento. Y hace falta unir fuerzas para superar algunos puzles.



② **COMBATES.** Son bastante sencillos pero también permiten realizar algunos combos para incluso conseguir premios de los enemigos.



③ **ESCENARIOS.** El juego se divide en distintas zonas. Completarlas al 100%, coleccionables incluidos, es uno de los principales retos.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
El carisma de los personajes y el diseño general del juego, variado y entretenido.

» **LO PEOR**
En algunos aspectos, se le notan los años. Y algunos combates se vuelven repetitivos.

75	» **GRÁFICOS** Se han retocado bastante, aunque sigue siendo un juego "veterano".
70	» **SONIDO** La banda sonora peca de machacona, pero al menos está doblado.
82	» **DIVERSIÓN** Tiene el encanto de los juegos de antaño. Y es accesible y divertido.
76	» **DURACIÓN** Dura unas diez horas, dependiendo de los completista que se sea.
NOTA 79	Una gran aventura de PS2 que vuelve en plena forma, aunque el paso del tiempo se note en algunos detalles menores.




Mutant Year Zero nos presenta un mundo posapocalíptico en el que la huella de los errores del pasado está muy presente.

EL **FUTURO** EN MANOS DE UN PATO Y UN JABALÍ

Mutant Year Zero: Road to Eden

De la mano de veteranos tras *Hitman* y *Payday*, llegan los mutantes más malotes irrumpiendo en un género prácticamente huérfano en consolas.

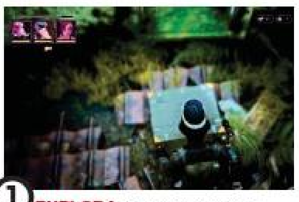
La tierra ha sido devastada por el cambio climático, las pandemias y la guerra nuclear. Bormin y Dux, dos merodeadores mutantes, se encaminan a El Arca, el último reducto al que los supervivientes pueden llamar hogar. Allí nos espera el Anciano, guía y mentor de los mutantes. Al rededor de este pequeño oasis se extiende La Zona, un yermo repleto de peligros y revelaciones... y el lugar donde da comienzo nuetra aventura.

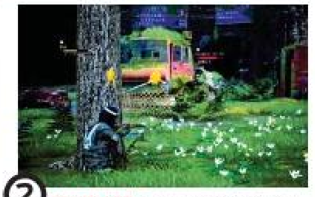
En este contexto de extrema superviviencia no nos queda otra opción que explorar a fondo multitud de localizaciones en busca de valiosos recursos y combatir contra toda clase de mutantes y robots que se interponen en nuestro camino. La jugabilidad recuerda a sagas como *XCOM*, en la que podemos recorrer los escenarios en tiempo real mientras que los enfrentamientos se desarrollan por turnos. En este aspecto, el juego muestra una sorprendente solidez. La variedad de enemigos y situaciones a las que haremos frente logran que el juego nos rete y sorprenda constantemente. Nuestras posibilidades para mutar a los personajes, otorgándoles habilidades especiales y equiparlos con todo tipo de armas y armaduras, hacen que la profundidad del título aumente exponencialmente. Eso sí, se echan de menos más mecánicas de sigilo. Siendo ésta una parte importante a la hora de afrontar las contiendas, las posibilidades que nos ofrece el juego son reducidas y no demasiado inspiradas. Además, al tener una curva de dificultad pronunciada, no te sientes del todo cómodo hasta pasadas unas horas de partida, lo cual puede suponer una barrera para muchos.


El carisma y personalidad que desprenden los protagonistas, así como su diseño, es genial.

El Arca es el lugar en el que podemos comerciar con los recursos encontrados en nuestras expediciones.


» LO QUE TODO **BUEN MERODEADOR** DEBE SABER


1 EXPLORA. Encontrar nuevos miembros para tu equipo de mutantes, así como recursos para comerciar en El Arca, es vital para avanzar en la trama.

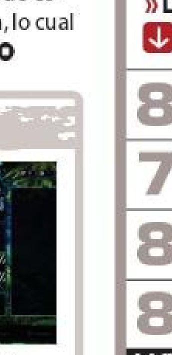

2 COMBATE. Aunque en ocasiones debas evitar la confrontación directa, enfrentarte a enemigos es la única forma de subir de nivel.

3 MUTA Y EQUIPA. Mejora las habilidades de los merodeadores y elige sabiamente sus armaduras y armas. Busca el equilibrio entre ellos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La jugabilidad es tan profunda como sólida, otorgando momentos muy memorables.

» LO PEOR
La curva de dificultad tiene algún traspiés y la optimización se resiente puntualmente.



80	**» GRÁFICOS** Aunque notablemente vistosos, en ocasiones sufre bajadas de frames.
75	**» SONIDO** La banda sonora es resultona y apropiada, pero sin mucho brillo.
80	**» DIVERSIÓN** Pese a su dificultad, los combates son divertidos y muy satisfactorios.
80	**» DURACIÓN** Ronda la veintena de horas, dependiendo del modo de juego elegido.
NOTA 79	Pese a sus defectos, *MYZ: Road to Eden* se postula como un juego muy recomendable para los amantes de este género.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Los miembros de PlayStation Plus no sólo disfrutan del multijugador online: cada mes viene repleto de grandes juegos y muchas otras ventajas. Te contamos las novedades que no te debes perder.











DISFRUTA DE LA CONDUCCIÓN MÁS **EXPLOSIVA**

JUEGAZO DEL MES ONRUSH

¿Te apetece pasarlo en grande con un juego de carreras distinto a los demás? *Onrush* es justo lo que buscas, y este mes será tuyo sin coste adicional, si eres miembro de PlayStation Plus. En este arcade de velocidad extrema, correr con estilo es tan importante como pisar el acelerador. Aquí no basta con ser el primero en llegar a la meta: también debes conseguir la mayor puntuación posible. ¿Cómo lograrlo? Pues gracias al Rush, la barra de turbo que permite "disparar" tu vehículo a velocidades de infarto. En *Onrush* la verticalidad juega un papel clave; puedes desafiar a la gravedad con todo tipo de piruetas, saltos imposibles y maniobras peligrosas; para ellos, los circuitos del juego están plagados de rampas, relieves y acantilados. ¡Y apunta bien al caer! Las colisiones son otra parte fundamental del juego, ya que puedes impactar contra el resto de pilotos y destrozar sus coches. Bólidos, motos, jeeps... Tienes ocho tipos de vehículos personalizables y cuatro modos de carrera, ¡y puedes disfrutarlos en compañía! Hasta 12 jugadores pueden jugar a la vez, en dos equipos de seis miembros cada uno para conseguir puntos, desbloquear nuevos vehículos y, por supuesto, destruir a tus rivales con colisiones de infarto. *Onrush* es el juego de carreras más innovador y original de los últimos tiempos; un título que, además de tener gráficos espectaculares, cuenta con un apartado sonoro igual de sobresaliente. Un título imprescindible, que además viene con la firma de Codemasters, expertos en el desarrollo de juegos de carreras.

OTROS JUEGOS DEL MES

Este mes los miembros de PS Plus podrán descargar, sin coste adicional, *Iconoclasts, Steins; Gate 0, Steredenn* y *Papers, Please*.



PS VITA | LUCAS POPE | SIMULACIÓN

PAPERS, PLEASE

Uno de los juegos "indie" más aclamados de los últimos tiempos llega a PlayStation Plus. En *Papers, please* trabajamos como inspector de aduanas de un estado comunista. De nosotros depende quién entra en el país, afrontando dilemas morales a la hora de decidir.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:



DOS MESES GRATIS
Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.



20% DE DESCUENTO
Los miembros de PS Plus tenemos un 20% de descuento en www.emebrand.com (sin gasto mínimo), la conocida firma de ropa para hombre y mujer.

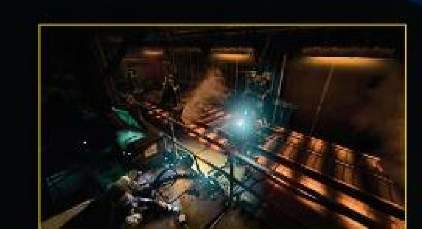


15% DE DESCUENTO
15% de descuento en www.socksmarket.es. la primera tienda multimarca especializada en calcetines de moda.

EL TERROR TE ESPERA **BAJO EL OCÉANO**

JUEGAZO DEL MES
SOMA

El terror más auténtico es aquel que nos enfrenta a lo desconocido, sin más herramientas a nuestro alcance que nuestra propia mente. Es justo la propuesta de *Soma*, un auténtico juegazo de terror psicológico, y que este mes llega a PS Plus sin coste alguno. En *Soma* eres Simon Jarrett, un individuo atrapado en una instalación submarina. Para saber cómo has llegado allí y encontrar una salida, tendrás que seguir las indicaciones de una misteriosa voz que te da una serie de indicaciones. Al mismo tiempo, deberás reunir las pistas esparcidas por el escenario y resolver una serie de puzles. Pero no estarás solo: unas horrendas criaturas, mezcla de máquina y humano, van a darte caza en todo momento. La tensión es constante: no tienes armas para defenderte, así que dependes de tu ingenio y tu capacidad para el sigilo. ¡Y vas a alucinar por completo con el desenlace! *Soma* es un título de culto, y además está considerado como uno de los mejores juegos de miedo de todos los tiempos.







LO QUE NO TE PUEDES PERDER
El Mundo de Nubla

El arte pictórico se une al de los videojuegos con *El Mundo de Nubla*. El estudio español Gammera Nest ha creado un juego lleno de belleza, como parte del programa PlayStation Talents, y que este mes llega a todos los usuarios de PS Plus. Creado en colaboración con el museo Thyssen-Bornemisza, esta aventura gráfica te invita a recorrer una serie de escenarios, basados en los cuadros de dicha pinacoteca. En el juego buscamos a Nubla, el elefante de patas kilométricas que pintó Salvador Dalí. Para avanzar vas a visitar grandes obras del Museo Thyssen, en los que debes resolver una serie de sencillos puzles. Es una gozada ver cómo estas obras de arte cobran vida ante tus ojos. *El Mundo de Nubla* tiene un nivel de dificultad muy accesible y una duración ajustada; dos factores que lo hacen perfecto para jugarlo con niños, y así acercarles al maravilloso mundo del arte.

Un montón de Pluses

Comprando la suscripción de 12 meses de PS Plus podrás disfrutar por 4,99€ al mes de:
- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play**: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tiendas físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



MULTIJUGADOR ONLINE
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Sólo los miembros de PlayStation Plus podemos disfrutar del mejor multijugador online. Como el de *PlayerUnknown's Battlegrounds*, el decano de los battle royale, que por fin llega a PS4. O *Red Dead Online*, el multjugador de *RDR2*. Y da acceso a Share Play: invita a tu amigo a jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su PS4.



TARJETA REGALO
PLAYSTATION

El regalo con el que los jugadores sueñan estas navidades. Pídele a los Reyes Magos (o regala) una tarjeta para ser miembro de PS Plus durante un año (59,95€) o tarjetas con dinero para gastar en juegos y contenidos de PS4 en PS Store (las hay de 50€, de 20€...).

ANTES DE DISPARARNOS, INTENTEMOS **COOPERAR**

COOPERATIVOS DE MUNDO ABIERTO

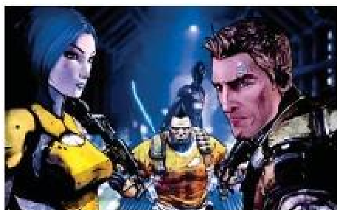
Con la llegada de *Fallout 76* nos ha dado por pensar en otras propuestas similares, cuyo núcleo jugable sea la cooperación online en un mundo abierto. Analizamos las más significativas para declarar un rey.



ANALIZAMOS:

- BORDERLANDS UNA COLECCIÓN MUY GUAPA
- DESTINY 2
- FALLOUT 76
- FAR CRY 5
- GHOST RECON: WILDLANDS
- GTA ONLINE
- MONSTER HUNTER WORLD
- THE DIVISION


Esta colección tan guapa incluye *Borderlands 2* y *The Pre-Sequel!* remasterizados.





MÁS QUE **GUAPA,** ESTA COLECCIÓN ES **TOP MODEL**

Borderlands
Una Colección Muy Guapa

Una de las grandes sagas de la pasada generación regresó a PS4 con una remastrización de las dos últimas entregas y cooperativo local para 4 jugadores.

Formato: PS4
Desarrollador: GEARBOX
Editor: 2K GAMES
Precio: 17,90 €
1-4 | 2-4
CASTELLANO | CASTELLANO

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** En *Borderlands 2* controlamos a seis nuevos buscadores de la cámara, que deben asesinar a Jack el Guapo, autoproclamado dictador de Pandora. En *The Pre-Sequel!*, sin embargo, asistimos a la historia del propio Jack y de cómo empezó siendo un héroe que buscaba salvar la luna de Pandora y acabó convertido en villano.

» **APARTADO TÉCNICO.** Los gráficos cel-shading del original se ven más definidos, pero si en PS3 tampoco estaban en la cima tecnológica de la consola tampoco podemos esperar que lo estén en PS4, por mucha remasterización que hayan hecho. Eso sí, la tasa de frames es mucho más fluida y hay juego local para cuatro a pantalla partida.

» **EXPERIENCIA COOPERATIVA.** La base jugable son los disparos, aunque el componente rolero es tremendamente importante, por lo que contar con un nivel acorde al de los enemigos es casi más importante que la puntería. Eso sí, combinando las habilidades especiales de cada uno de los héroes podemos obtener una gran ventaja durante las batallas, aunque los tiroteos no sean precisamente estratégicos.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Técnicamente no está al nivel del resto, pero el sentido del humor, el argumento o el gigantesco arsenal lo compensan.


Destiny 2 ha cambiado tanto con el paso de los DLCs que parece un juego nuevo.





RENEGADOS A ABANDONAR EL SHOOTER DE BUNGIE

Destiny 2

Tras unos comienzos dubitativos, la segunda entrega de la saga ha ido mutando con el paso de los DLC y ofrece ahora una experiencia realmente completa.

Formato: PS4
Desarrollador: BUNGIE
Editor: ACTIVISION
Precio: 44,95 €
1 | 2-6
CASTELLANO | CASTELLANO

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** En el juego principal debemos hacer frente a la Legión Roja, una nueva amenaza cabal, mientras que en el último DLC debemos vengar la caída de Cayde-6. La trama no es el punto fuerte y cualquiera que lo niegue miente, pero la ambientación es absolutamente soberbia.

» **APARTADO TÉCNICO.** El espectáculo gráfico inunda cada rincón de los escenarios ofreciendo un verdadero festín de efectos de partículas, una iluminación brutal y una solidez absolutamente escultural en todos sus apartados. La BSO y el sonido, además, redondean el conjunto, por no hablar de una dirección artística que está a años luz de otros shooters.



» **EXPERIENCIA COOPERATIVA.** Antes de nada aclarar que, como buen shooter, *Destiny 2* ofrece una buena cantidad de comodos competitivos. Sin embargo, la oferta cooperativa es mucho mayor y quizás la más completa en el catálogo de PS4. Además de completar la historia principal y la de los tres DLC con otros dos amigos, podemos participar en asaltos, eventos, búsquedas secundarias, aventuras o de un modo competitivo, Gambito, que mezcla juego cooperativo contra la IA y batallas con otros jugadores rivales. Y eso por no hablar de lo mejor, las incursiones para seis jugadores.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Además de disfrutar de una oferta de contenido cooperativo difícil de igualar, los tiroteos son los mejores del género.



Fallout 76 podría haber un éxito sanguinario, pero se ha quedado en mutaracha.





EL **YERMO** MÁS YERMO DE LA HISTORIA DE LA SAGA

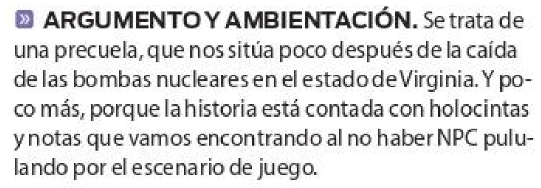
Fallout 76



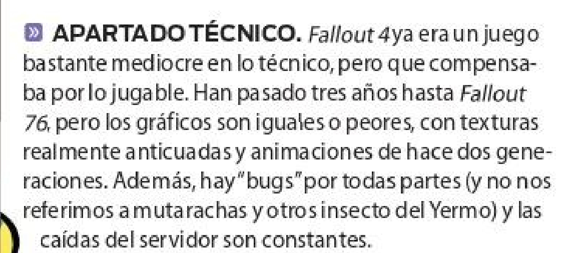
Formato: PS4
Desarrollador: BETHESDA
Editor: BETHESDA
Precio: 69,95€
1 · 2-24
CASTELLANO · CASTELLANO

Bethesda ha intentado trasladar el universo *Fallout* al mundo online, perdiendo buena parte de su esencia por el camino y con millones de "bugs".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Se trata de una precuela, que nos sitúa poco después de la caída de las bombas nucleares en el estado de Virginia. Y poco más, porque la historia está contada con holocintas y notas que vamos encontrando al no haber NPC pululando por el escenario de juego.



APARTADO TÉCNICO. *Fallout 4* ya era un juego bastante mediocre en lo técnico, pero que compensaba por lo jugable. Han pasado tres años hasta *Fallout 76*, pero los gráficos son iguales o peores, con texturas realmente anticuadas y animaciones de hace dos generaciones. Además, hay "bugs" por todas partes (y no nos referimos a mutarachas y otros insecto del Yermo) y las caídas del servidor son constantes.



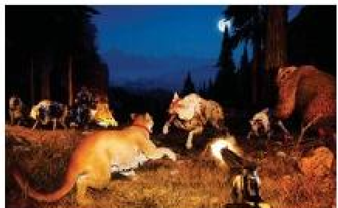
EXPERIENCIA COOPERATIVA. Podemos explorar el gigantesco mapeado de juego junto a otros tres amigos formando equipo, aunque cada uno puede ir a su aire completando misiones y también nos encontraremos con otros jugadores que podrían ser aliados o todo lo contrario. La ausencia de un sistema de clases hace que todos los jugadores sean muy similares, por lo que no podemos complementar las habilidades de nuestro equipo como debería suceder en este tipo de propuestas cooperativas. La obligación de utilizar el V.A.T.S. en tiempo real también le resta nivel táctico a la experiencia.

VALORACIÓN: BUENA
Esta aventura parece sacada de algún refugio experimental de Vault-Tec en el que todo ha ido mal. Potencial desaprovechado.



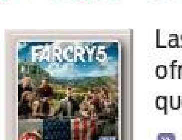
La fórmula de la saga se convierte en algo aún más perfecto gracias al cooperativo.





COOPERANDO EN EL NOMBRE DEL PADRE JOSEPH

Far Cry 5



Formato: PS4
Desarrollador: UBISOFT
Editor: UBISOFT
Precio: 49,95€
1 · 2-12
CASTELLANO · CASTELLANO

Las puertas del Edén jugable se abren de par en par ofreciéndonos una experiencia cooperativa tan buena que nos convertimos a la religión de los "santitos".

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La elección de ubicar esta entrega en el estado de Montana traicionaba el carácter exótico de la saga y parecía que sería para mal, pero nada más lejos. La lucha por acabar con esta peligrosa secta sigue siendo fantástica, pero también más realista y cruda que la del resto de entregas.

APARTADO TÉCNICO. No se le puede poner un pero, la verdad. La fluidez del frame rate, especialmente en PS4 Pro, su precioso mundo abierto lleno de fauna y flora o la realista iluminación son sólo algunos ejemplos del sobresaliente acabado que tiene esta entrega de la saga en todos sus apartados.



EXPERIENCIA COOPERATIVA. Aunque también contamos con *Far Cry Arcade* y su modo competitivo para 12 jugadores, la verdadera gracia está en completar la historia principal con un amigo. La suma de un arsenal muy variado, la conducción de todo tipo de vehículos, el sigilo o el uso de la fauna salvaje a nuestro favor generan una experiencia cooperativa absolutamente impredecible y, al mismo tiempo, llena de posibilidades para planificar cómo afrontaremos cada una de las misiones que completamos para acabar con esta secta.

VALORACIÓN: EXCELENTE



La libertad de acción, el nivel gráfico y detalles de la historia lo hacen genial, pero jugando en cooperativo ya es una delicia.


Ghost Recon Wildlands hace todo de forma notable, pero le falta personalidad.





LOS **FANTASMAS** ATACAN AL CAPO, EN GRUPO

Ghost Recon: Wildlands



Formato: PS4
Desarrollador: UBISOFT PARÍS
Editor: UBISOFT
Precio: 39,95 €



1 · 2-4 · CASTELLANO · CASTELLANO

Acabar con un capo de la droga en Bolivia no es tarea fácil, pero por suerte contamos con la ayuda de otros tres colegas para hacer "el cabra" y darle lo suyo.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** La trama nos coloca en una Bolivia dominada por el cártel de la droga de Santa Blanca. Nuestra misión, claro, derrocarlo para devolverle la libertad al pueblo.

» **APARTADO TÉCNICO.** El escenario de juego está compuesto por un gigantesco entorno que mezcla desiertos, montañas y selvas tropicales ofreciendo uno de los mapeados más variados y grandes que hemos podido disfrutar desde hace mucho. La vegetación es absolutamente exuberante y animaciones, texturas, iluminación, efectos, etc... tienen un nivel sobresaliente.

» **EXPERIENCIA COOPERATIVA.** La mayor virtud de esta nueva entrega es la libertad de acción con la que podemos enfrentarnos a las misiones. Así, podemos actuar con sigilo e ir asesinando a cada enemigo sin ser vistos, entrar a tiro limpio en cualquier parte o incluso planificar estrategias más elaboradas que incluyan el uso de vehículos, explosivos, etc... Lo único que estropea un poco el conjunto es que la personalización de habilidades de nuestros agentes especiales es bastante escasa, por lo que no hay grandes diferencias entre ellos. El resto es pura adrenalina cooperativa.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Todo goza de un alto nivel, tanto en lo técnico como en lo jugable, pero es algo repetitivo y tiene poca personalidad.


GTA Online da para tanto que necesitaríamos varias vidas para disfrutarlo todo.





UN VERDADERO **UNIVERSO MAFIOSO** ONLINE

GTA Online



Formato: PS4-PS3
Desarrollador: ROCKSTAR
Editor: TAKE TWO
Precio: 29,95€



1 · 2-30 · CASTELLANO · INGLÉS

GTA Online ha ido creciendo tanto con el paso de los años que parece irreconocible. Es un monstruo gigantesco, sí, pero con millones de cosas que hacer.

» **ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN.** Además de la "historia" de nuestro personal dentro del mundo de la mafia, cada nueva expansión cuenta con sus propios personajes y un pequeño argumento, que sirve más como excusa jugable que como exhibición narrativa.

» **APARTADO TÉCNICO.** Teniendo en cuenta que hablamos de un juego de PS3 es normal que se perciba un cierto grado de obsolescencia a nivel gráfico. Sin embargo, el trabajo de adaptación a PS4 es lo suficientemente bueno como para dar el pego, al menos cuando se lanzó en su día. Ahora, ya no tanto.

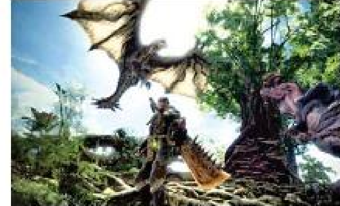
» **EXPERIENCIA COOPERATIVA.** *GTA Online* cuenta con una ingente cantidad de actividades competitivas, como partidas a muerte o carreras en todo tipo de vehículos. Sin embargo, las misiones cooperativas relacionadas con cada una de las expansiones que se han lanzado, por mucho que también tengan vertientes competitivas dentro de su mundo abierto, son nuestras favoritas. Organizar, planificar y ejecutar el atraco a un banco, construir nuestro propio club de moteros, dedicarnos a la industria del ocio nocturno o el tráfico de armas, entre otras muchas, son actividades realmente gratificantes al jugarlas de forma cooperativa.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

La cantidad de opciones cooperativas que podemos hacer es tan grande que puede llegar a apabullar. Con amigos, una joya.


Monster Hunter World ha sabido "occidentalizarse" sin perder sus señas de identidad.





CAZANDO **BICHARRACOS** CON LOS AMIGOS

Monster Hunter World

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **29,95 €**
1 · 2-4 · CASTELLANO · CASTELLANO

La saga vuelve a su hogar, PlayStation, con una entrega muy accesible y una interacción entre la propia fauna que nos ha encandilado totalmente.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La conquista del Nuevo Mundo es el eje central. Nosotros, como miembros de la Quinta Flota, debemos investigar, capturar y cazar a distintos monstruos para ayudar a la supervivencia de la Comisión. Los dragones ancianos, y descubrir el porqué de su extraño comportamiento, es otra de las claves argumentales.

APARTADO TÉCNICO. No está al nivel de calidad excelsa de otras producciones de mundo abierto, ni el tamaño de los escenarios es tan enorme como el de sus rivales, aunque cuenta con detalles geniales, como la cadena alimentaria y la interacción entre las distintas especies de cada área, así como unas animaciones realmente geniales y una dirección artística soberbia.

EXPERIENCIA COOPERATIVA. La combinación de habilidades de nuestros cazadores resulta clave para salir airoso de las batallas más desafiantes. El sistema para unirnos a partidas o crearlas es "demasiado nipón" y resulta algo farragoso, pero por fin permite el juego cruzado entre japoneses y occidentales. Capcom ha ido lanzando nuevos contenidos, monstruos y misiones de forma gratuita con mucha asiduidad así que ahora es incluso más interminable.

VALORACIÓN: EXCELENTE
La saga ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos haciéndose más accesible, pero sin perder ni un ápice de su complejidad.


The Division empezó con poco contenido, pero ha ganado mucho con los DLCs.





NO HAY QUE ESTAR **DIVIDIDOS** PARA SEGUIR VIVOS

The Division



Formato: **PS4**
Desarrollador: **MASSIVE ENTERTAINMENT**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **29,95 €**
1 · 2-8 · CASTELLANO · CASTELLANO

Los cambios que ha sufrido en estos dos últimos años han conseguido pulir sus grandes fallos, como un "endgame" escaso o una jugabilidad repetitiva.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Estados Unidos ha caído en el más absoluto de los caos por culpa de un virus terrorista que ha aniquilado a buena parte de la población. La única esperanza, claro, somos nosotros, un grupo de agentes especiales.

APARTADO TÉCNICO. Más allá del polémico "downgrade" que sufrió respecto a los vídeos mostrados en ferias como el E3, la verdad es que el acabado es más que notable, con unos efectos, texturas y animaciones bastante conseguidos. El problema, quizás, viene desde el punto de vista artístico, con un estilo realista y bastante soso que no destaca.

EXPERIENCIA COOPERATIVA. Aunque al principio la oferta de contenidos se limitaba prácticamente sólo a la historia principal, nuevas actividades han ido apareciendo con las distintas actualizaciones. Así, ahora tenemos un poco de todo, desde mazmorras generadas de forma aleatoria o incursiones realmente desafiantes hasta nuevos modos competitivos para medirnos con otras escuadras y modos en los que resistir a hordas de enemigos. La obtención de distinto equipamiento sigue siendo uno de los principales valores de su rejugabilidad. Sin embargo, como en otras propuestas similares de Ubisoft, la poca distinción entre las habilidades de cada jugador lastran un poco el conjunto.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Los tiroteos son bastante entretenidos y hay espacio para desarrollar tácticas muy variadas, pero resulta repetitivo.



CONCLUSIONES

Los juegos cooperativos de mundo abierto han proliferado mucho en los últimos años y el catálogo de PS4 ya cuenta con un nutrido grupo de juegazos, así que toca enfrentarlos para descubrir cuál es la mejor opción para jugar con amigos.

Siempre os decimos que vuestros gustos personales tienen que ser los que definan vuestra propia lista. Nosotros tratamos de exponer todas sus virtudes y defectos de una manera objetiva, pero con propuestas de corte online, cuyo núcleo jugable puede resultar repetitivo para muchos, el factor subjetivo es más importante que nunca. Depende mucho de si sus mecánicas consiguen enganchar o no, así que no dudéis en fabricar vuestro propio ránking.

La primera posición es para *GTA Online*. El "monstruo" de Rockstar es un mastodonte con el que resulta muy difícil luchar. Es cierto que gráficamente no tiene el nivel de otros exponentes de la lista, pero es el único que nos permite llevar una vida virtual con los amigos. Su oferta de contenido es tan apabullante que no tiene rival. La segunda plaza es para *Destiny 2*. Es, como decíamos en el primer párrafo, una propuesta online con una jugabilidad muy cíclica, por lo que muchos de vosotros lo colocaréis en los últimos puestos. Sin embargo, nosotros seguimos sin poder resistirnos a su excelente control y creemos que cuenta con los mejores tiroteos del género shooter en PS4. Si a eso le añadimos una gran oferta de contenido y la posibilidad de vivir experiencias únicas como las incursiones, que mezclan tiros, puzles y cooperación como ningún otro juego de la lista, tenemos un segundo puesto muy merecido. El problema, claro, es que para tenerlo todo, a no ser que hayas esperado a estas últimas semanas, hemos tenido que desembolsar un pastizal. El podio lo cierra *Monster Hunter World*, una aventura cooperativa casi infinita que resulta profunda, compleja y muy adictiva. Y eso que simplemente formar un grupo para disfrutar con los colegas ya resulta un incordio.

El cuarto lugar lo ocupa *Borderlands: Una Colección Muy Guapa*. A nivel jugable se ha quedado algo anticuado al ser una saga de PS3, pero el sentido del humor o su arsenal casi infinito nos chiflan. El quinto en discordia es *Far Cry 5*, que nos ofrece una libertad de acción más que notable y todas las herramientas para hacer el cabra y sembrar el caos junto a un colega. El sexto es *The Division*, al que seguro que otros colocarán en el lugar de *Destiny 2*. Su estilo, más repetitivo y una dirección artística demasiado simple, se lo impiden. El séptimo puesto es para *Ghost Recon: Wildlands*, otro excelente producto de Ubi que también falla por su poca personalidad. El farolillo rojo es para *Fallout 76*, que está repleto de "bugs" y decisiones conceptuales muy cuestionables, como podéis leer en su análisis de este mismo número.

















	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Competitivo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Opciones de personalización	Libertad de acción	Vehículos	Arsenal	Tamaño de mapa	Estrategias cooperativas	VALORACIÓN	TOTAL
Borderlands Una Col. Guapa	4	4	No	No	E	R	MB	E	MB	MB	E	MB	MB	MB	E	Media	B	MB	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	B	E	E
Destiny 2 Los Renegados	1	6	Sí	Sí	E	E	E	E	E	E	B	E	E	E	E	Media	E	MB	E	B	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	E
Fallout 76	1	24	Sí	Sí	MB	M	E	E	MB	B	R	MB	E	MB	E	Media	M	E	B	MB	E	B	B	No	MB	E	B	MB	B
Far Cry 5	1	2	No	Sí	MB	E	MB	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	Media	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	E	MB	E	MB	E	E
Ghost Recon: Wildlands	1	4	No	Sí	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	Media	MB	MB	MB	MB	B	B	E	E	MB	E	MB	MB	MB
GTA Online	1	30	Sí	Sí	E	MB	E	No	MB	MB	B	E	MB	MB	E	Media	MB	MB	MB	E	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	E
Monster Hunter World	1	4	No	Sí	E	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	E	E	E	Media	E	MB	E	MB	E	E	MB	No	E	MB	E	E	E
The Division	1	4	Sí	Sí	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	E	Media	MB	MB	MB	MB	E	B	B	No	MB	MB	MB	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía** C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¿Pero tú de qué vas, *Catherine*?

¿Cómo estáis, chicos? Veréis, soy fan total de la saga Persona, y he visto que va a llegar a PS4 un juego de sus creadores, llamado *Catherine*. ¿Es también un RPG? ¡Tiene una pinta genial!

@Mireia Cruz Berenguer

¿Verdad que sí? Si has visto semejanzas entre Catherine y Persona, es porque ambos pertenecen a Atlus. De hecho, *Catherine* cuenta con la dirección de Katsura Hashino y los diseños de Shigenori Soejima, responsables de *Persona* desde la tercera entrega. El juego sigue las desventuras de Vincent, un joven atolondrado que tiene que elegir entre su novia, Katherine, y su nuevo "ligue", Catherine. Por el día hablamos con varios personajes y tomamos decisiones sobre las relaciones de Vincent. De noche, las pesadillas del personaje toman forma de puzles con escaleras y torres. *Catherine: Full Body* es una nueva versión del juego de 2011, con mucho más contenido, mejoras visuales y Rin, una nueva chica que complicará aún más la vida sentimental de Vincent.

El misterio de "Isla Muerta"

Hola amigos de Playmanía. ¿Se ha vuelto a saber algo de *Dead Island 2*? Es una saga que me "flipa", y parece que se anunció hace ya un millón de años...

@Jordi Barceló Moix

Un millón de años no... ¡Pero casi! *Dead Island 2* se puso en marcha allá por 2012, con Yager Development como estudio de desarrollo. El juego iba a estar ambientado en California, e iba a contar con cuatro personajes jugables, multijugador cooperativo para ocho y las fantásticas armas improvisadas que son marca de la saga. Pero Deep Silver y Yager no se ponían de acuerdo en el planteamiento del juego, lo que provocó la salida del estudio en julio de 2015. A pesar de este contratiempo, en Deep Silver están decididos a lanzar *Dead Island 2*, y así nos lo han asegurado en agosto de 2017 y en julio de este mismo año. El juego estaría ahora en manos del estudio británico Sumo Digital, responsables de juegos como el próximo *Team Sonic Racing*. De modo que ¡no pierdas la fe!



El vampiro Gein iba a ser el nuevo protagonista de *Legacy of Kain: Dead Sun*, proyecto cancelado de esta saga.

¿Dónde estás, amigo Kain?

Saludos, playmaniacos. Vosotros que lo sabéis todo: ¿se está preparando algo de *Legacy of Kain*? Es una de mis sagas preferidas y me fastidia mucho que no haya nada en PS4... ¡Gracias!

@Kiko Hermida Nieto

Por desgracia, no entra entre los planes inmediatos de Square Enix retomar la saga de Kain, la de Raziel ni ningún otro proyecto relacionado con estos vampiros. El último "intento" fue *Legacy of Kain: Dead Sun*, un juego ambientado en el futuro de la saga, destinado primero a PS3 y más tarde a PS4. Iba a ser un "reboot" con nuevos personajes, con un mundo abierto repleto de desafíos. El proyecto no salió adelante y terminó convirtiéndose en *Nosgoth*, un multijugador que tampoco llegó más allá de la fase de beta en PC, allá por 2016.

Esperando más de *Mass Effect*

Buenas chicos, me llamo Laura y soy super fan de *Mass Effect*, ¿Bioware se ha olvidado de mi saga? También quiero saber si habrá demo o algo de *Anthem*.

@Laura Ibáñez Vargas

Puedes respirar tranquila, Laura: el mismísimo Casey Hudson (jefazo en Bioware) ha asegurado que la saga forma parte de los próximos pro-

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué cambiáis las notas en la Guía de Compras?

Hola @revisplaymania tengo una duda. ¿Por qué en la revista bajáis la puntuación en algunos juegos como *Uncharted 4* de 98 a 96? Un saludo

@ FranLB78

El tema de las notas es peliagudo, siempre lo hemos dicho. En la revista siempre hemos tenido "guerras internas" a la hora de dilucidar cómo debe puntuarse un juego e incluso si deberíamos dejar de puntuarlos. Con respecto a lo que preguntas, de vez en cuando nos gusta "revisar" las notas de la Guía de Compras, sobre todo cuando llegan juegazos como *Red Dead Redemption II* para ponerlos en el contexto adecuado, ya que en la Guía de Compras se juntan los lanzamientos actuales con los éxitos del pasado ¿Es lo mismo un 96 del año 2015 que un 96 en 2018? ¿Deben revisarse las notas teniendo en cuenta, además, que hoy día muchas veces puntúamos un juego en su lanzamiento y luego pasan los meses y el juego en cuestión puede ser mejorado con actualizaciones? Nosotros consideramos que sí, aunque reconocemos que puede causar confusión.

De vez en cuando revisamos las notas en nuestra Guía de Compra en aras de "actualizarlas". Las notas siempre son algo orientativo.









Lo nuevo de Rockesteady podría ser un gran "game as service", protagonizado por un grupo de superhéroes y modo multijugador.


PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Habrá otra edición de *NieR: Automata*?

@Fernando Henares "Tron"
¡Estás de suerte! La organización de calificación ESRB acaba de registrar *NieR: Automata Game of the YoRHa Edition*, una edición del juego con todo el contenido adicional aparecido para el juego de Yoko Taro. Por ahora no tiene fecha de salida.

¿Qué ha pasado con *Path of Exile*?

@"Mikey" Carmona Pérez
Este juego de rol gratuito "a lo Diablo" iba a salir en diciembre. Su certificación ha llevado más trabajo, pero tan solo se ha retrasado hasta principios de febrero.

¿Cuándo va a volver *Life is Strange 2*?

@Esther Palau Martín
Podrás disfrutar del segundo capítulo en el mes de enero. En Dontnod Entertainment quieren asegurarse de que cada entrega está cuidada hasta el mínimo detalle, y por eso los plazos de estreno son más amplios de lo normal.

¿Es cierto que se retrasa *Anthem*?

@Joan Bernal Rojas
¡Para nada! A pesar de que en los últimos meses han surgido insistentes rumores sobre un posible retraso, el juego de Bioware mantiene su fecha de salida: el 22 de febrero de 2019. Así lo confirmó en redes sociales Mark Darrah, productor de *Anthem*.

yectos del estudio. No ha dado más detalles, pero tanto Bioware como la propia Electronic Arts han insistido en que *Mass Effect* tendrá más entregas. Respecto a *Anthem*, el juego ha tenido un alfa cerrada entre el 8 y el 9 de diciembre, pero su acceso ha sido muy limitado. Por el momento no se conoce si habrá otra beta (abierta o cerrada) de este título.

El misterio de Rockesteady

¡Hola chicos! Os escribo porque estoy "desesperado", necesito saber si lo próximo de Rockesteady va a ser un juego de Superman, otro de Batman o de yo qué sé ya, jajajaja. ¡Gracias!

@Raúl Mayoral Zareda
Pues aunque los rumores eran insistentes (llegando incluso a mostrar arte "oficial"), Sefton Hill, cofundador del estudio, ha sido tajante: no se trata de un juego de Superman. Claro, que tal vez lo que quiere decir es que su próximo juego no es "sólo de Superman", sino que incluiría a más personajes de DC. Por la información de varios medios y nuestros propios contactos, estaría casi confirmado que lo nuevo de Rockesteady sería un título sobre un grupo de superhéroes. Esta nueva propuesta seguiría un modelo de "game as service", similar al de juegos *Destiny 2*: una aventura "base" que recibiría actualizaciones de contenido. ¿Será ese grupo la Liga de la Justicia? ¿Los Teen Titans? ¿El Escuadrón Suicida? En cualquier caso, Rocksteady va a tener que desvelarlo dentro de poco, así que... ¡Paciencia!

La "furgona" de Nero y Nico

¿Cómo estáis, "peñita" de Playmanía? Estoy deseando que llegue *Devil May Cry 5*, ¿sabéis si va a tener edición de coleccionista? También me gustaría conocer si es verdad que van a hacer una serie de animación del juego.

@Andrés Garmendia
Vamos por partes, como Jack el Destripador. Además de las increíbles ediciones japonesas, con los abrigos de los personajes (y al "asequible" precio de unos 7.000 euros), *Devil May Cry 5* tendrá otra edición coleccionista... en el mercado norteamericano, pero puede que llegue a España. Vendrá con una versión a escala a escala de la furgoneta Motor Home, un libro de arte, un pin, una pegatina de "I love Osaka", un póster y por supuesto el juego. También incluirá contenido in-game, como trajes alternativos, como cuatro Devil Breakers exclusivos, música y vídeos de imagen real... Todo por 120 dólares, en un estuche que emula la caja de herramientas de Nico. Respecto a la serie de animación, te debes referir a la adaptación de Netflix. Aún se desconoce su argumento, pero sabemos que estará producida por Adi Shankar, quien también está detrás de la estupenda serie de *Castlevania* para dicha plataforma.





GAME OF THE YEAR

¿Cuál ha sido para ti el mejor juego de 2018?

Un año inolvidable


Alex DB
"Después de un inolvidable 2018, donde hemos podido disfrutar de tremendos juegazos como *Detroit: Become Human*, *God of War* o *Marvel's Spider-Man*, va Rockstar Games y lo vuelve a hacer con este maravilloso *Red Dead Redemption II*, elevando un peldaño mas el listón y enseñando al mundo una vez más que son los reyes del sandbox, con el mundo más vivo y más lleno de detalles jamás creado, por no hablar de su inolvidable trama y su brillante banda sonora".

Red Dead Redemption II


Alejandro Mantilla Reyes
"*Red Dead Redemption II*. Hacía tiempo que no sentia tanto con un juego: su historia, la belleza de todo el mapa y toda la fauna, montones de situaciones aleatorias, mil cosas por ver y visitar, la jugabilidad... Todo, lo tiene todo".

God of War


Juan Antonio Noguera Dueñas
"*God of War*. Porque ha cambiado muchas cosas (ambientación, historia, posición de la cámara, etc) y sigue siendo tan espectacular como siempre. Aunque bueno, yo diría que es el más espectacular de toda la saga".

Ha estado muy igualado


David Fernández Lago
"*Red Dead Redemption II* es un pelín mejor al estár muy trabajado en no repetirse, mundo abierto y ser a final de año. Yo, desde luego, voto por él aunque tiene mas "público" en ventas *God of War* y seguro que ganará".

Dragon Ball FighterZ


Juan Carlos Gómez
"Pues mi voto es para *Dragon Ball FighterZ*, porque este año parece que sólo hubo mundos abiertos y shooters... Y me parece muy mal, porque no a todos nos gustan estos géneros".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

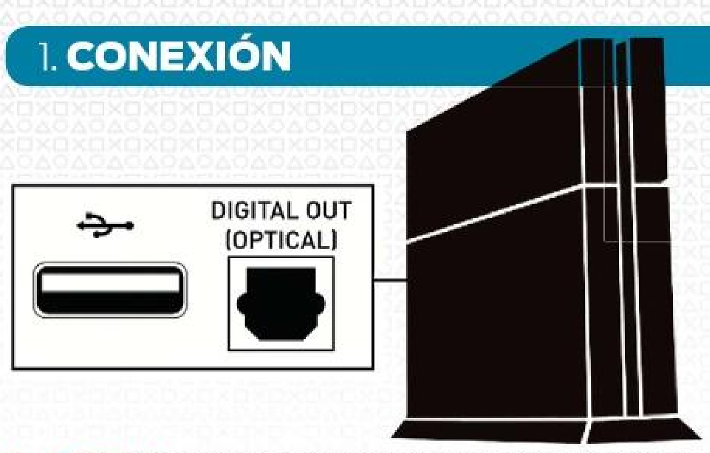
¿Cuál es el juego que más esperas de 2019?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Saca el máximo partido a tus auriculares

Si eres fan de los shooters o de cualquier título multijugador seguro que usas auriculares. Y si además los has renovado por un modelo más avanzado en estas fechas de Black Friday o Navidades, te interesa saber cómo sacarle el máximo partido.

1. CONEXIÓN



1 **Conector.** Dependiendo del tipo de señal que reproduzcan (estéreo o surround) se conectará al puesto USB, al conector del pad, o a la salida óptica. O a varios de ellos. en función del modelo.



2 **Bluetooth.** Si es inalámbrico y ya has conectado el receptor a la consola, comprueba que está bien conectado yendo a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio". Lo verás en la parte superior de la pantalla.



3 **Jugador.** Al conectar unos auriculares inalámbricos, estos se asociarán al usuario activo en ese momento. Si quieres asociarlo a otro usuario que haya ya iniciado sesión, ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Dispositivo de entrada" y selecciónalos.

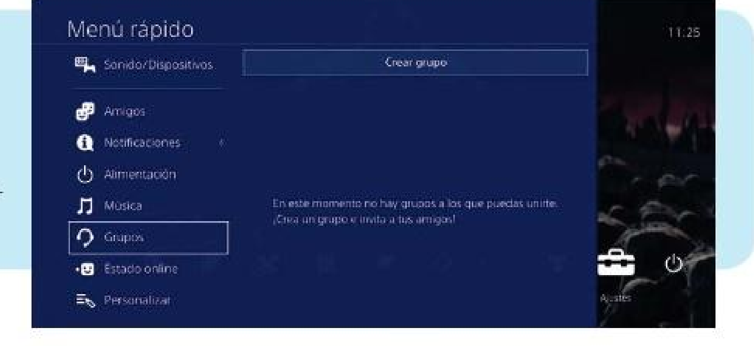


4 **Automático.** Lo normal es que cuando conectes unos auriculares, estos pasen a ser el dispositivo automático de salida. Si no es así, comprueba la configuración, yendo a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/ y marca la opción "Cambiar automáticamente el dispositivo de salida".

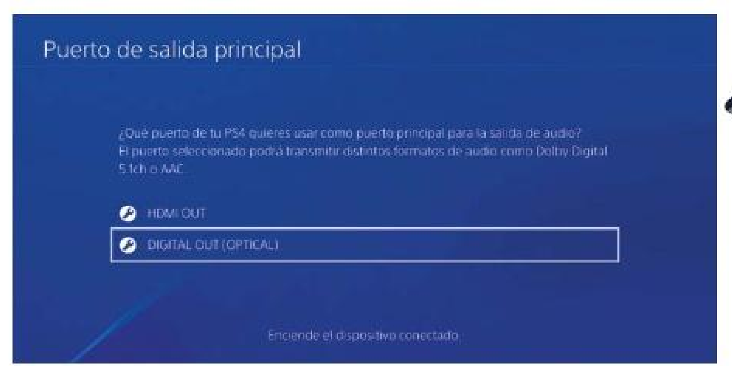


En 2 minutos...

CONECTOR. Si tus auriculares ofrecen la posibilidad de conectarse mediante cable USB o inalámbricamente, además de al Dual Shock 4 mediante el conector "jack", es preferible que optes por cualquiera de las dos primeras opciones. Si los auriculares "tiran" de la batería del mando. ésta se acabará mucho antes y tendrás que andar cargándolo mucho más a menudo. A veces el aviso llegará incluso en el peor momento posible, cuando estés en mitad de una partida intensa, por lo que te conviene reducir estas circunstancias a la mínima expresión.



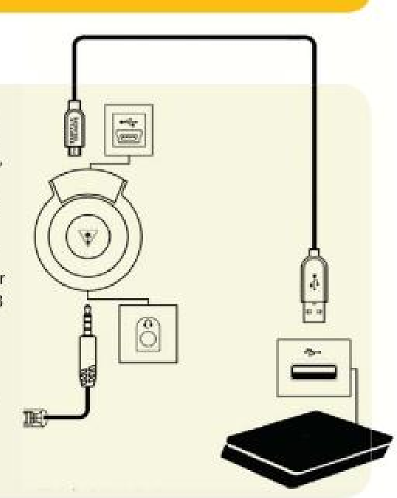
2. SALIDA



1 **Óptica.** Si tus auriculares surround usan la salida óptica de la consola (ver cuadro "Ojo con" de aquí al lado), tendrás que indicarle a la consola que extraiga el sonido por ahí. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salid de audio/Puerto de salida principal" y selecciona "Digital Out (Optical)".



SALIDA ÓPTICA. La primera PS4 y la actual PS4 Pro disponen de una salida óptica en la parte trasera de la consola, sin embargo, la revisión de la consola "estándar" eliminó esa posibilidad. Los auriculares surround actuales con amplificador/decodificador independiente están adaptados para prescindir de esa salida y conectarse sólo por USB si es necesario, pero si tus auriculares son más antiguos y has cambiado de PS4 a un modelo reciente, es posible que hayas perdido esa posibilidad de conexión, a no ser que la marca haya sacado algún tipo de adaptador, que podrías encontrar en su pagina web.





2 **Formato.** Tan importante como esto último es indicar a la consola en que formato debe extraer la señal del audio y entregarla al amplificador/decodificador. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Formato de audio (prioridad)" y selecciona el formato adecuado.



3 **Contenido.** Dependiendo del tipo de auricular que estés usando querrás escuchar todo el audio por ellos o sólo los del chat de voz (y el resto por la TV). Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Salida a auriculares" y elige entre todo el audio o sólo el audio del chat.



4 **Desconexión.** Aunque tengas conectados los auriculares, puedes hacer que el sonido vuelva a "salir" por la TV o el amplificador AV sin desconectarlos. Simplemente ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Dispositivo de salida" y escoge la opción que te interese.



5 **Volumen.** En algunas ocasiones, el volumen obtenido de tus auriculares puede no parecernos lo suficientemente elevado. Para establecerlo a nuestro gusto, entra en "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Control de volumen (auriculares) y súbelo. ¡Pero tampoco te pases!



6 **Amplificador.** Ten en cuenta que si lo que buscas en conectar la consola a un amplificador AV surround, tendrás que escoger entre salida óptica o HDMI (punto 2.1) en función del cable que uses. Respecto al contenido, obtendrás mejor calidad de sonido si optas por PCM Lineal en lugar de la señal codificada en Dolby o DTS (punto 2.2).

En 2 minutos...

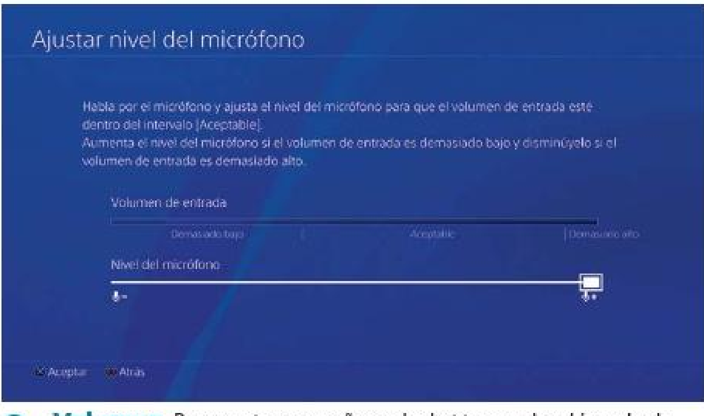
TIPO DE FORMATO. Cuando te compras unos auriculares capaces de reproducir una señal multicanal, no te fíes de los logotipos que usan y que indican que usan DTS o Dolby como estándar. Lee bien las instrucciones porque a veces hay que indicarle a la consola que extraiga la señal multicanal en un formato distinto al que aparece en la caja (Bitstream Dolby o Bitstream DTS). O incluso a veces hay que exigirle que la extraiga ya decodificada y que la entregue "limpia" al amplificador independiente (PCM Lineal). Estas opciones las encontrarás si vas a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de audio/Formato de audio (prioridad)".



3. CHAT



1 Entrada. Si estás usando una PS Camera, es posible que tengas que comprobar que se usa el micrófono de los auriculares. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Dispositivo de entrada" y selecciona los auriculares.



2 Volumen. Para que tus compañeros de chat te escuchen bien, el volumen de tu micrófono debe estar siempre al máximo. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de audio/Ajustar nivel del micrófono" y ajústalo.




3 Mezcla. Si estás participando en un chat de voz, para escucharlo bien sobre el juego debes ajustar la mezcla de audio. Entra en el chat de voz, luego ve a "Ajustes del grupo/Ajustar mezcla de audio" y desliza el indicador hasta la derecha del todo. De este modo, lo escucharás alto y claro.

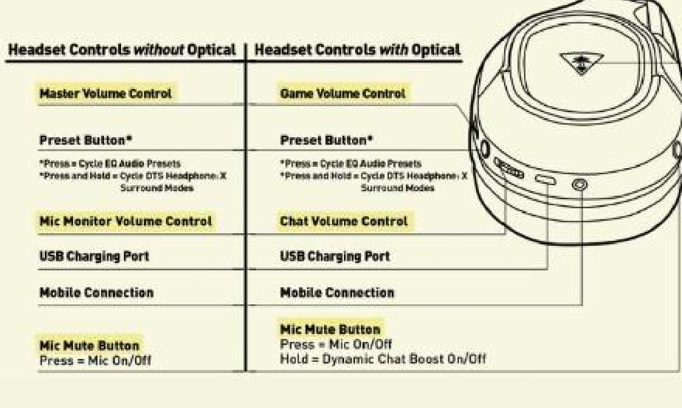


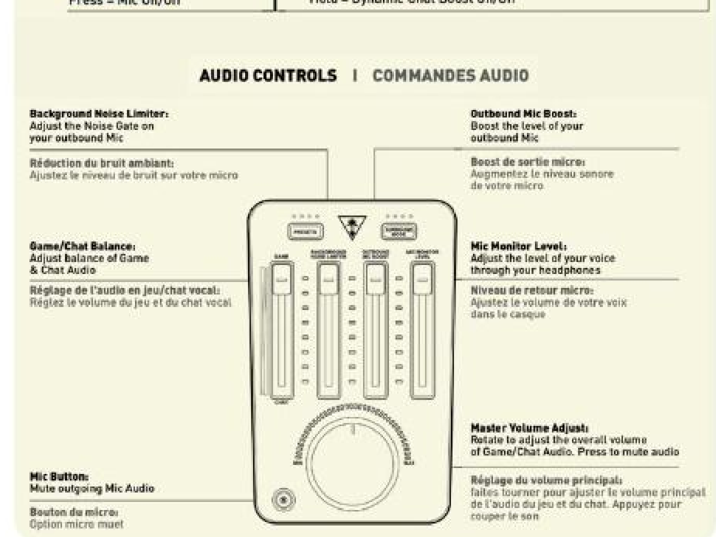
APP OFICIAL. Muchos de los auriculares más sofisticados, y sobre todo aquellos capaces de proporcionar una señal multicanal virtual, ofrecen la posibilidad de descargar una App para el móvil o un programa para el ordenador con el que se pueden ajustar muchos de los parámetros. Elegir entre distintos niveles de ecualización, ajustes del efecto envolvente, monitorización de la voz, etc., quedan al alcance de nuestra mano con esta App. para que los adaptemos a nuestros gustos y circunstancias. Trastea con ello, ya que algunas de las mejores opciones están sólo disponibles mediante esta vía y la experiencia sonora puede cambiar radicalmente. Y comprueba a menudo si se ha lanzado una nueva versión del firmware de tus auriculares en la web del fabricante.



Ojo con...

NIVELANDO TU VOZ. A la hora de obtener un rendimiento en los chats que compartes con tus amigos o equipo es importante que se te oiga bien y que tú les oigas bien. Además de los ajustes descritos en este Paso a Paso respecto al micrófono, hay otros que pueden ayudarte a evitar que el chat se parezca a un gallinero por tu culpa. Muchos de los auriculares que puedes adquirir ahora mismo en el mercado cuentan con monitorización de voz, regulable o no. Esta opción permite que tú mismo te oigas, y te ayudará a hablar con un volumen adecuado, sin que tengas que gritar y evitando así molestar al resto de tus amigos. Actívalo siempre y contribuirás a causar menos confusión en el grupo. Busca además algún tipo de control en los auriculares que te permitan regular el volumen del chat o el de tu micrófono. En las instrucciones viene siempre detallado qué tipo de control puedes ejercer sobre el micrófono y el ruido que recibes del chat, por lo que resulta imprescindible que las leas. No todos los auriculares cuentan con estos ajustes, pero sí muchos (sobre todo los más modernos y los de las gamas media y alta), y a veces no son muy evidentes en su funcionamiento.





Saca el máximo partido a tu PS4 Pro

En Navidad seguro que cae en más de una casa alguna PS4 Pro que sustituya a tu anterior PS4. O quizás ya la tengas y lo que cae es una TV 4K. Aquí tienes todo lo que necesitas para sacarle todo el jugo a esta "pareja de moda".

1. CONFIGURACIÓN TV





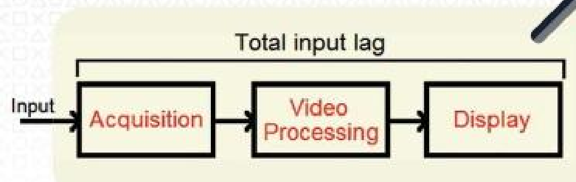


1 **TV.** Presta mucha atención a las instrucciones de tu TV ya que algunos modelos sólo ofrecen resolución 4K a través de un puerto HDMI específico. Y ojo también con el cable que utilices- Debe tener certificación HDMI 2.0b.

2 **HDR.** Además, es posible que debas indicarle a la TV el puerto a través del cual debe aceptar una señal HDR. Por ejemplo, en las TV Samsung, debes llegar hasta el menú llamado "HDMI UHD Color" y activarlo para la entrada a la que conectes la PS4 Pro.

1 **Comprobación.** Para ver si todo está bien ajustado y recibir la señal 4K HDR, desde tu PS4 ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video/Información de salida de video". Si pone resolución 3840x2160 y "HDR compatible" está todo OK.

Ojo con...



INPUT LAG. Ahora que por fin parece que los precios de las TV 4K y HDR han bajado un poco es muy probable que muchos jugadores se lancen a por una durante esta campaña navideña. Pero si la vas a usar para jugar si eres mínimamente exigente o, especialmente, si te gusta el juego competitivo, no debes perder de vista también la cifra de input lag. Cuanto más alta sea esta, más tiempo pasará entre lo que hagas con el mando hasta que lo veas plasmado en la pantalla y puede ser un gran incordio en juegos donde la velocidad o precisión son fundamentales. Las mejores TV suelen contar con un modo "Juegos" que desactiva todos los postprocesados de imagen para reducir ese input lag al mínimo. Asegúrate que tu próxima TV cuenta con algo parecido.

2. CONFIGURACIÓN PS4 PRO







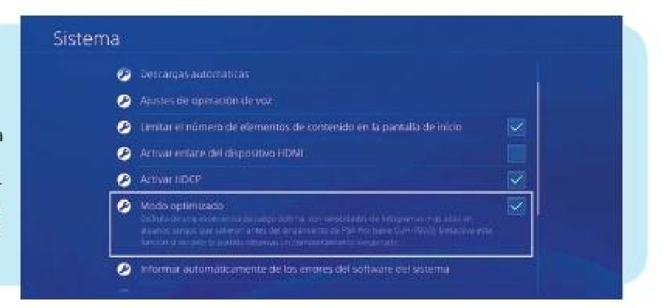
1 **Resolución.** Con la TV ya ajustada siguiendo los pasos que te hemos descrito en el apartado anterios, desde la consola ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video/Resolución" y selecciona "Automático".

2 **HDR.** La mejor opción para que PS4 reproduzca la señal HDR cuando la reciba es indicarle que lo haga automáticamente. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video" y ajusta a "Automático" la "Salida color profundo", Opción RGB" y "HDR".

3 **1080p.** Si tu TV no ofrece resolución 4K pero sí es Full HD, obtendrás algunas mejoras gráficas y una mayor nitidez en juegos que corren a mayor resolución. Ve a "Ajustes/Sonido y pantalla/Ajustes de salida de video/Modo de supermuestreo" y actívalo.

En 2 minutos...

MODO OPTIMIZADO. Muchos de los juegos de PS4 cuentan con algunas mejoras si se reproducen en una PS4 Pro, como pueden ser resoluciones mayores, efectos visuales más elaborados o tasa de frames más fluidas. Sin embargo, existen muchos títulos lanzados antes que la propia PS4 Pro que no han recibido esté tipo de mejoras directas mediante un parche. Aún así, puedes experimentar una notable mejoría en tiempos de carga y frames por segundo si los juegas en tu flamante PS4 Pro. Para ello, ve a "Ajustes/Sistema" y activa el "Modo optimizado". Eso sí, si detectas que alguno de esos juegos más antiguos fallan o hacen cosas "raras" vuelve aquí y desactívalo.



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

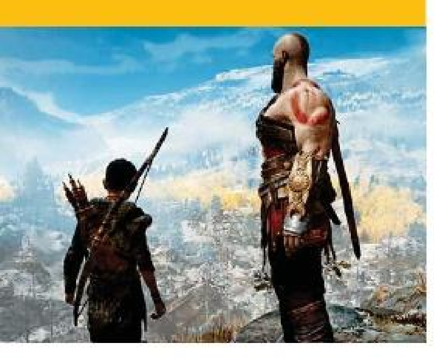
DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME





RDR2 sigue en lo más alto de la lista.

1. Red Dead Redemption II (=)
2. Call of Duty Black Ops 4 (=)
3. FIFA 19 (=)
4. Spyro Reignited Trilogy (N)
5. Fortnite: Lote de Criogenización (N)
6. Call of Duty: WWII (↑)
7. Assassin's Creed Odyssey (↓)
8. Battlefield V (N)
9. Marvel's Spider-Man (↓)
10. God of War (↑)



AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.

NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.

NOTA 93

CALL OF CTHULHU — DISCO
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.

NOTA 82

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.

NOTA 91

DARKSIDERS III — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sin alcanzar la grandeza de las dos entregas precedentes, Furia protagoniza una aventura imperfecta pero entretenida.

NOTA 72

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...

NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 9,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.

NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.

NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

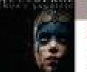
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.

NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.

NOTA 94



HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.

NOTA 91



HITMAN 2 — DISCO
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.

NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.

NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.

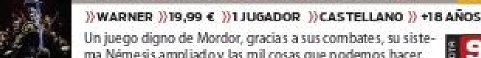
NOTA 87



JUST CAUSE 4 — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

JC4 repite algunos errores de sus predecesores. Es frenético y divertido, pero no termina de aprovechar su potencial.

NOTA 79



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.

NOTA 90

LEGO DC SÚPER-VILLANOS — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

LEGO DC Súper-Villanos es un "festival" para fans de DC y para los "peques"... pero ya va siendo hora de renovar la fórmula.

NOTA 85

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.

NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 19,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.

NOTA 94

NIeR AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.

NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.

NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

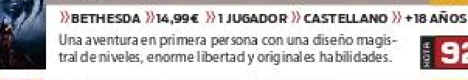
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.

NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.

NOTA 92



RED DEAD REDEMPTION II — DISCO
» ROCKSTAR » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.

NOTA 96



RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.

NOTA 91



Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Just Cause 4

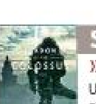




1. SANDBOX TOTAL. *Just Cause 4* nos permite hacer "el cabra" a nuestro antojo prácticamente desde los inicios del juego. Libertad total con más posibilidades y recursos de ataque que nunca.

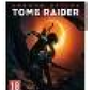
2. MÁS GRANDE Y VARIADO. Su escenario es el más grande de toda la saga y ofrece ambientes muy distintos: selvas tropicales, zonas urbanas, desiertos, montañas nevadas...

3. DESTRUCCIÓN A TOPE. Las nuevas opciones que ofrece nuestro gancho retráctil se suman a los efectos de tornados y climatología extrema para dar lugar a un cóctel de diversión y destrucción.



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games. NOTA **93**



SHADOW OF THE TOMB RAIDER — DISCO
SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas. NOTA **92**



SHENMUE I & II — DISCO
SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés. NOTA **77**



SPIDER-MAN — DISCO
SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo. NOTA **91**



THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
BETHESDA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



THE LAST GUARDIAN — DISCO
SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
SONY » 19,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **95**



UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**



UNTIL DAWN — DISCO
SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



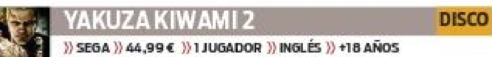
WATCH DOGS 2 — DISCO
UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido. NOTA **90**



YAKUZA 6 — DISCO
SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA **91**



YAKUZA KIWAMI 2 — DISCO
SEGA » 44,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

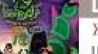
No es sólo un "remaster". Está tan mejorado y "aumentado" que es una de las mejores entregas de la saga (si no la mejor). NOTA **90**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
DEEP SILVER » 9,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**



DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**



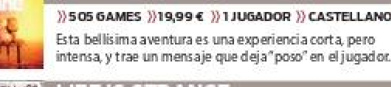
FULL THROTTLE REMASTERED
DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



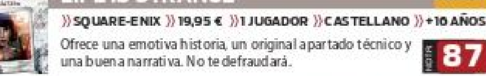
LAST DAY OF JUNE
505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces. NOTA **82**



SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
BIGBEN » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



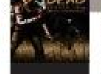
SYBERIA 3 — DISCO
MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



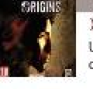
THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
MERIDIEM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**





PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ...





1 Persona Dancing Endless Night Collection

La serie *Persona* es una saga RPG de culto que ha dado lugar a distintos "spin off" como estos juegos musicales (*Persona 3: Dancing in Moonlight, Persona 4: Dancing All Night* y *Persona 5: Dancing in Starlight*) que vienen recogidos en este pack.

2 Taiko no Tatsujin Drum Session!

Pero para ritmo el que ofrece la serie *Taiko no Tatsujin*, una saga que goza de mucho éxito en Japón y que por fin llega a Europa invitándonos a tocar los tambores al ritmo de un montón de temazos (casi todos "muy japoneses"). Lástima que la versión española de PS4 no incluya el tambor "físico"...



Los esperados

1 Kingdom Hearts III

»PS4 »SQUARE ENIX »ROL »29 DE ENERO

Ya estamos a punto de recibir el juego de rol más esperado en lustros. Esperamos que el repotaje que le hemos dedicado en este número sirva para hacer la espera más corta.



2 Resident Evil 2

»PS4 »CAPCOM »SURVIVAL HORROR »25 DE ENERO

Y un poquito antes lelgará el "remake" de *Resident Evil 2*. Nosotros ya hemos podido jugarlo durante unas horas y os aseguramos que merecerá muchísimo la pena.



3 Sekiro: Shadows Die Twice

»PXX »ACTIVISION »ACCIÓN »22 DE MARZO

Y otro de los más esperados (al menos por nosotros) es lo nuevo de Hidetaka Miyazaki, creador de *Dark Souls*. Será, junto a *Devil May Cry 5*, uno de los mejores juegos de marzo.



ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

DARK SOULS III — DISCO
» FROM SOFTWARE » 24,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

DARK SOULS REMASTERED — DISCO
» FROM SOFTWARE » 34,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor. NOTA **89**

DIVINITY ORIGINAL SIN II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 54,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano. NOTA **91**



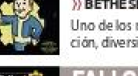
DRAGON QUEST XI — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades. NOTA **92**



FALLOUT 4 GOTY — DISCO
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



FALLOUT 76 — DISCO ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,99 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con el paso de los parches podría mejorar, pero en su estreno este *Fallout* "multijugador" está repleto de defectos técnicos. NOTA **67**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**



NI NO KUNI II — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA **91**

PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO
» BETHESDA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

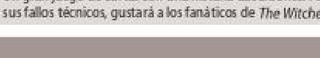
Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA **88**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES — DISCO ¡Nuevo!
» CD PROJEKT RED » 20,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de cartas con una historia absorbente. Pese a sus fallos técnicos, gustará a los fanáticos de *The Witcher*. NOTA **85**



LUCHA

DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA **91**

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO
» CAPCOM » 29,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA **84**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **90**

SOULCALIBUR VI — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia! NOTA **87**



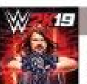
STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA **89**



TEKKEN 7 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**



WWE 2K19 — DISCO
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

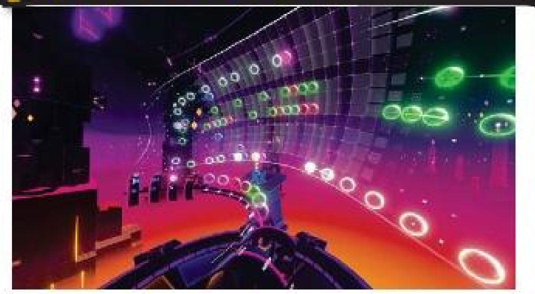
Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse... NOTA **85**

... con mucho ritmo para tu PS4



3 Beat Saber

PlayStation VR ha tenido buenos juegazos en este 2018 y ya podéis apuntar otro más en la lista: *Beat Saber*. Empuña tus mandos Move y "corta" las piezas que te van viniendo en la dirección indicada al ritmo de la música. Sudarás y disfrutarás a partes iguales... ¡pero vigila que no tengas nada a tu alrededor!



4 Track Lab

Y otro juego musical para PlayStation VR que ha salido este año es *Track Lab*, aunque es mucho menos "frenético" que *Beat Saber* ya que en el fondo no deja de ser un juego de puzles. Pero una vez que logremos dominar sus mecánicas, podremos crear nuestras propias composiciones musicales y compartirlas.

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD V — DISCO

» EA » 64,99 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.

NOTA 85



BRAVO TEAM — DISCO

» SONY » 29,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.

NOTA 79



CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO

» ACTIVISION » 69,99 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.

NOTA 90



DESTINY 2 — DISCO

» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.

NOTA 91

DOOM VFR — DISCO

» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.

NOTA 75

FAR CRY 5 — DISCO

» UBISOFT » 29,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.

NOTA 90



FARPOINT — DISCO

» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...

NOTA 80



FIREWALL: ZERO: HOUR

» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter táctico exclusivo de PS VR con buenas ideas pero con escaso contenido y frecuentes errores de conexión.

NOTA 68



OVERWATCH: LEGENDARY EDITION — DISCO

» BLIZZARD » 24,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.

NOTA 90



STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO

» EA GAMES » 49,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.

NOTA 90



SUPERHOT VR — DISCO

» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.

NOTA 79



THE PERSISTENCE

» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.

NOTA 83

TITANFALL 2 — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.

NOTA 87



WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO

» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.

NOTA 90

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO

» 505 GAMES » 19,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.

NOTA 90



DRIVECLUB VR — DISCO

» SONY » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.

NOTA 80



F1 2018 — DISCO

» CODEMASTERS » 59,95 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.

NOTA 86



GRAN TURISMO SPORT — DISCO

» SONY » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.

NOTA 85

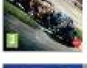


MOTOGP 18 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.

NOTA 75



ONRUSH — DISCO

» CODEMASTERS » 19,95€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.

NOTA 79



PROJECT CARS 2 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.

NOTA 90



RIDE 3 — DISCO — ¡Nuevo!

» MILESTONE » 64,99 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta entrega mejora en todo a la anterior, pero sigue presentando un apartado gráfico "justito" y pocos modos de juego.

NOTA 76

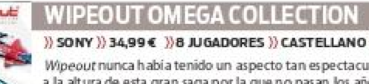


THE CREW 2 — DISCO

» UBISOFT » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.

NOTA 80



WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO

» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

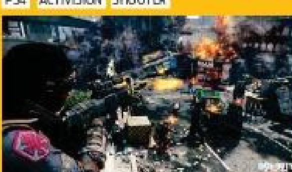
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.

NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Call of Duty Black Ops IIII** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER



Este mes éxitos occidentales copan la lista de ventas nipona (aunque Mizuguchi tenga mucho que decir en *Tetris Effect*).

2 **Red Dead Redemption II** (N) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Fallout 76** (N) — PS4 | BETHESDA | ROL

4 **Hitman 2** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

5 **Tetris Effect** (N) — PS4 | SONY | PUZLE

EE.UU.

1 **Red Dead Redemption 2** (N) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN



Como era de esperar, *Red Dead Redemption II* manda en la lista de ventas americana junto a los shooters bélicos.

2 **Call of Duty Black Ops IIII** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

3 **SoulCalibur VI** (↑) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA

4 **Battlefield V** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER

5 **Assassin's Creed Odyssey** (↑) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1 **FIFA 19** (↑) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO





FIFA 19 y *RDR2* comparten la gloria en el Viejo Continente, junto a los shooters bélicos y a cierto simpático dragoncillo morado.

2 **Red Dead Redemption 2** (N) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

3 **Call of Duty Black Ops IIII** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

4 **Battlefield V** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOTER

5 **Spyro: Reignited Trilogy** (N) — PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS

MÁS QUE JUEGOS

» Colección Red Dead Redemption II de Barking Irons

https://www.barkingirons.com | Varios precios

Rockstar ha colaborado con Barking Irons para crear esta colección de edición limitada, inspirada en *Red Dead Redemption II*, que destaca por su gran calidad y el uso de materiales históricos auténticos, así como por sus sutiles alusiones a los diseños del juego. Se inspira en la vestimenta de Arthur Morgan, combinando detalles de la época con el estilo contemporáneo estadounidense. Hay camisas, bolsos, chaquetas... y, pronto, camisetas.



» Mystery Mini: Kingdom Hearts

www.game.es | 7,95 €

Entre las múltiples figuras que hay disponibles de *Kingdom Hearts* (desde Play Arts Kai hasta Funko Pop) aquí destacamos estos simpáticos y más económicos Mystery Mini. Una colección que se compone de 12 mini figuras de 6 centímetros fabricadas en plástico de alta calidad, que vienen distribuidas en cajas "sorpresa". ¡Son un auténtico vicio!



IMPORT FRIENDLY

En esta nueva sección os ofreceremos algunos artículos interesantes que no llegan a España y que podemos importar.

1 PlayStation Classic (versión japonesa)

www.play-asia.com | 136,95 €

Los coleccionistas más completistas seguro que quieren pillar también la edición japonesa de PlayStation Classic, que viene con algunos juegos distintos con respecto a los de la versión occidental, como *Parasite Eve*, *G Darius* o los dos *Arc the Lad*.



2 Taiko no Tatsujin: Drum Session!

www.play-asia.com | 125,95 €

Taiko no Tatsujin: Drum Session! salió en España exclusivamente en formato digital. Si queremos el tambor "físico" habrá que recurrir al "bundle" japonés que funciona en todas las PS4. Aunque, eso sí, por desgracia no sale barato.



3 Monster Boy and The Cursed Kingdom

www.amazon.com | 39,99$

Y otro que nos ha llegado a nuestras PS4 exclusivamente en versión digital es el sobresaliente *Monster Boy y el Reino Maldito* (analizado en este mismo número). En Estados Unidos sí ha salido en formato físico. Si queréis tenerlo así, podéis importarlo.



ACCIÓN



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 59,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer.
NOTA 83



ASTERIX Y OBELIX XXL2 — DISCO ¡Nuevo!
» MERIDIEM » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una gran aventura de PS2 que renace en PS4 en plena forma. Variado y divertido, aunque se le noten un poco los años...
NOTA 79



CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90.
NOTA 80



CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 44,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa.
NOTA 87

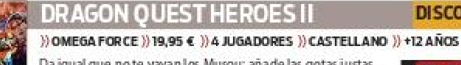
DEAD CELLS
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite".
NOTA 90



DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido.
NOTA 85



DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89



DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA 89



DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras.
NOTA 91



DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie.
NOTA 81



FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 54,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables.
NOTA 80



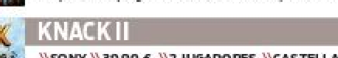
FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA 77



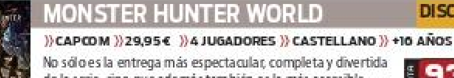
GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA 91



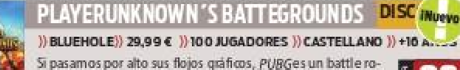
HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA 86



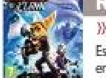
KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos los públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar.
NOTA 80



MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible.
NOTA 93



PLAYERUNKNOWN´S BATTEGROUNDS — DISCO ¡Nuevo!
» BLUEHOLE » 29,99 € » 100 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si pasamos por alto sus flojos gráficos, *PUBG* es un battle royale que logra disparar nuestra adrenalina en cada partida.
NOTA 82



RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA 92



SLAPS & BEANS
» TRINITY TEAM » 19,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up que homenajea con cariño y fidelidad las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Lástima que sea repetitivo.
NOTA 70





STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO
» UBISOFT » 79,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato.
NOTA 85

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA 91

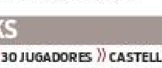
TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 14,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA 86



UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA 71



WARRIORS OROCHI 4 — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aunque sea algo repetitivo, este "musou" tiene armas suficientes para divertir hasta que llegue el siguiente.
NOTA 76



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual.
NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

Película Venon Steelbook Edition

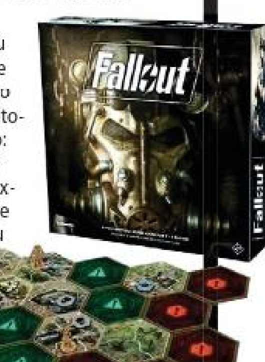
www.game.es 22,95 €



Aunque generó división de opiniones entre los fans, la primera peli de Venom ha sido todo un éxito en taquilla. Y el 25 de enero ya la tenemos en Blu-ray, con una espectacular edición en formato steelbook que es exclusiva de tiendas GAME (aunque también habrá otras ediciones).

Fallout: el juego de tablero

www.game.es 59,95 €



Fallout es un juego de tablero de aventuras basado en la serie de videojuegos de Bethesda. En una partida, de 1 a 4 jugadores comienzan en el extremo de un territorio sin descubrir y con un único objetivo: sobrevivir. Pero mantenerse con vida es solo el principio. Los jugadores deben explorar el mapa, luchar contra feroces enemigos y mejorar las habilidades de su superviviente mientras intentan completar las misiones y se relacionan con las facciones que hay en el juego.

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF — DISCO

» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.

NOTA 80



FIFA 19 — DISCO

» EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.

NOTA 93

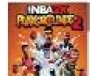


NBA 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.

NOTA 94



NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO

» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán.

NOTA 74



PES 2019 — DISCO

» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balón.

NOTA 91



ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.

NOTA 83

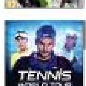


STEEP — DISCO

» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.

NOTA 81



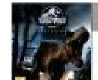
TENNIS WORLD TOUR — DISCO

» MERIDIEM » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.

NOTA 71

ESTRATEGIA

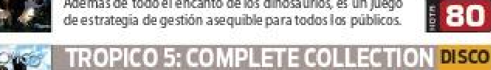


JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO

» FRONTIER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +10 AÑOS

Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.

NOTA 80



TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION — DISCO



» KALYPSO » 9,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.

NOTA 81



XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 24,95 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.



NOTA 90

PLATAFORMAS

ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO

» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.

NOTA 90

CASTLEVANIA REQUIEM — DISCO

» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterización ofrece poca "chicha".

NOTA 78



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.

NOTA 87

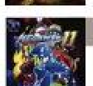


MALDITA CASTILLA EX — DISCO

» ABYLIGHT » 11,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.

NOTA 86



MEGA MAN 11

» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.

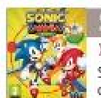
NOTA 87

MONSTER BOY Y EL REINO MALDITO — ¡Nuevo!

» GAME ATELIER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

No sólo es una de las mejores entregas de esta veterana saga sino que es uno de los mejores plataformas que hay en PS4.

NOTA 90

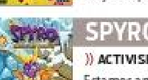


SONIC MANIA PLUS — DISCO

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.

NOTA 90



SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.

NOTA 87

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.

NOTA 82

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.

NOTA 84



STARDEW VALLEY — DISCO

» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo.

NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 El Arte de Assassin's Creed Odyssey

www.planetadelibros.com 29,95 €



Este libro muestra cientos de imágenes nunca vistas de los estudios de arte de Ubisoft, incluyendo bocetos, arte conceptual, ilustraciones y comentarios de los artistas para dar una idea del proceso de construcción del juego.

2 BSO Persona 5

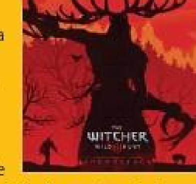
www.play-asia.com 40 €



Con la llegada este mes de *Persona 3: Dancing in Moonlight* y *Persona 5: Dancing in Starlight* apetece volver a repasar sus bandas sonoras, ¿verdad? Pues la de *Persona 5* aún es fácil de encontrar. Lanzada en enero de 2017, incluyó 110 temas en tres discos, compuestos principalmente por Shoji Meguro.

3 La Leyenda Final Fantasy X

www.heroesdepapel.es 22 €



En este libro de 228 páginas, Damien Mecheri repasa la creación, su universo y las claves de *Final Fantasy X*, una de las entregas más memorables de esta saga rolera y verdadero punto de inflexión en la saga. Con prólogo de Elena "Minervae" Peña.

4 BSO The Witcher III en vinilo

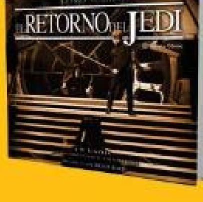
https://spacelab9.com 64,99 $

Y la llegada de *Thronebreaker: The Witcher Tales* a PS4 este mes nos ha recordado que también este fin de año sale una nueva edición de la banda sonora de *The Witcher III* en vinilo (en cuatro vinilos, para ser exactos). Más de 2 horas de música con 35 temas del juego principal y otros 28 "bonus tracks" con los temas de las dos expansiones.

5 Cómo se hizo El Retorno del Jedi

www.planetadelibros.com 50 €

Tras Cómo se hizo Star Wars y El Imperio Contraataca, Jonathan W. Rinzler vuelve a acceder a los archivos de Lucasfilm y a sus tesoros ocultos de entrevistas, fotos, ilustraciones y recuerdos de la producción nunca antes mostrados.



LOS MEJORES **AURICULARES** PARA EMPEZAR EL AÑO

ESCUCHA ALTO Y CLARO



Año tras año, los distintos fabricantes renuevan sus gamas para que también nosotros jubilemos esos auriculares que se van quedando "viejunos". La variedad es tan alta como siempre y las opciones casi infinitas. Aquí tienes una buena representación.



ANALIZAMOS:

- HYPERX CLOUD FOR PS4
- INDECA STORMBREAKER
- RAZER THRESHER ULTIMATE
- SONY PLATINUM
- SOUND BLASTER X H6
- THRUSTMASTER RACING FERRARI
- TURTLE BEACH ELITE PRO 2 Y SUPERAMP
- TURTLE BEACH RECON 200
- TURTLE BEACH STEALTH 300



COMPAÑÍA: **KINGSTON**	
TIPO: **ESTEREO**	
INALÁMBRICO: **NO**	
PRECIO: **74,99 €**	
WWW.HYPERXGAMING.COM	

HYPERX **CLOUD FOR PS4**

El máximo exponente de la ergonomía

Sin hacer hacer mucho ruido, Kingston nos ofrece unos auriculares repletos de detalles de calidad y de buen hacer.

CARACTERÍSTICAS: Se conecta mediante un cable trenzado con el clásico conector "jack" al Dual Shock 4. Posee un pequeño mando mediante el que regular el volumen y silenciar el micrófono. Este último es flexible y bastante largo. Sin ecualizaciones, efecto surround o monitorización de la voz. Materiales de calidad y diseño sobrio y discreto. Las instrucciones son escasas pero tampoco necesita muchas explicaciones.



La manera en la que las cúpulas se adaptan a la cabeza es clave para la máxima comodidad.

LO MEJOR: A pesar de no estar amplificados, su sonido tiene mucha presencia y está perfectamente equilibrado. Ninguna frecuencia se "come" a las demás. Quizás no tiene la "contundencia" de otros modelos pero no se le puede poner ninguna pega. Y son los auriculares más cómodos de toda la comparativa, sin discusión. Las diadema y los cables son dos ejemplos de la excelente construcción del conjunto. El micro es largo y flexible y capta muy bien la voz.

LO PEOR: No ofrece distintas ecualizaciones ni ajustes de ningún tipo, lo que lo limita un poco en su uso en caso de querer usarlo para otra cosa que no sean videojuegos. Tampoco tiene monitorización de la voz, aunque sus almohadillas no aíslan tanto como otras y no nos hacen, por tanto, gritar mucho.

¿PARA QUIÉN ES?: Todos aquellos que no busquen muchas complicaciones o no dispongan de un presupuesto muy alto, pero vayan a echar muchas horas con unos auriculares puestos, tienen una excelente opción en estos Hyper X Cloud, por calidad de sonido y, especialmente, por una comodidad de uso insuperable. Y todo ello, además, a un precio de lo más atractivo. ■

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**

Pese a sus nulas opciones de configuración y de carecer de algunas características habituales en otros sets, ésta puede ser una estupenda opción si buscas calidad de construcción, de sonido y comodidad suprema. Y sin complicaciones.



COMPAÑÍA: **INDECA**	
TIPO: **ESTEREO**	
INALÁMBRICO: **NO**	
PRECIO: **29,99 €**	
WEB **WWW.INDECABUSINESS.COM**	

INDECA **STORMBREAKER**

Un set "low cost" para jugones poco exigentes

Indeca juega en una liga diferente, ofreciendo unos auriculares a un precio imbatible pero con prestaciones acordes a ello.

CARACTERÍSTICAS: Se conectan al Dual Shock 4 mediante el clásico cable con conector "jack" y emiten una señal estéreo. Plásticos gomosos buenos al tacto pero acabado mejorable en otras partes como las almohadillas, que conforman un conjunto ligero en peso. Calidad de sonido mínima exigible pero sin más, falto de potencia y contundencia en las bajas frecuencias.



Son increíblemente ligeros y bastante cómodos, aunque la calidad de los materiales es mejorable.

LO MEJOR: La calidad de sonido de los Indeca Stormbreaker está por debajo de la media, pero tampoco mucho, a pesar de lo que pueda parecer por el precio del auricular. Le falta potencia, claramente, y los medios y altos suenan algo apagados, pero cumplen con lo básico. Son increíblemente ligeros y bastante cómodos, aunque mejor para orejas pequeñas. Pero lo mejor es su imbatible precio.

LO PEOR: No permite ningún tipo de configuración, salvo el volumen y silenciar el micrófono. Este último es corto, rígido y de calidad justita, además de no monitorizar nuestra voz. Los materiales, aunque dan buena sensación por los plásticos de acabo gomoso, son bastante mejorables, con almohadillas que no aíslan casi nada.

¿PARA QUIÉN ES? Su precio, por debajo de cualquier otro participante en esta comparativa, lo dice casi todo. Y es que por menos de 30 € no se puede aspirar a nada más que a unos auriculares que cubran lo más básico, y estos lo hacen. No vayas buscando mucha calidad, opciones o lujos pero pueden ser una buena opción como auriculares de emergencia o para jugadores de poca edad. O, simplemente, para usuarios que sólo quieren comunicarse con otros jugadores durante horas, sin fatiga, pero a los que no les importe mucho otros aspectos.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

En este mundo de los auriculares el precio es una variable importante y en este caso es imbatible, pero eso condiciona las prestaciones y calidad general del set absolutamente, como no puede ser de otra forma. Pero cumple de sobra.



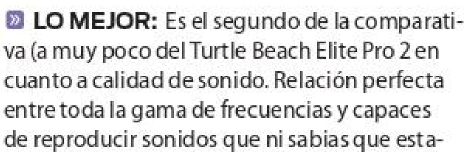
COMPAÑÍA	RAZER
TIPO:	SURROUND
INALAMBRICO:	SI
PRECIO	279,99 €
WEB	WWW.RAZER.COM

RAZER **THRESHER ULTIMATE**

Pensados para el juego competitivo

Razer siempre se ha caracterizado por hacer dispositivos con un rendimiento excepcional. Y estos Thresher no son una excepción.

CARACTERÍSTICAS: Auriculares surround inalámbricos con amplificador independiente y soporte para colgarlos y cargarlos. Monitorización de voz y micrófono retráctil fléxible y de tamaño medio. Materiales y empaquetado "premium" y excelente sensación de robustez y durabilidad. Drivers de 50 mm con cúpulas y almohadillas de generoso tamaño adaptadas al uso con gafas. Banda de suspensión en la diadema. Controles de fácil acceso integrados en las cúpulas.



En el "paquete" se inckuye un soporte para auriculares y estación base

LO MEJOR: Es el segundo de la comparativa (a muy poco del Turtle Beach Elite Pro 2 en cuanto a calidad de sonido. Relación perfecta entre toda la gama de frecuencias y capaces de reproducir sonidos que ni sabias que estaban ahí. Sólo le haría falta un pelín más de contundencia para estar en cabeza a la ahora de jugar. Su efecto surround es el mejor de la comparativa y no altera tanto la calidad final de sonido como otros sets. Es muy cómodo, con unas almohadillas que aíslan muy bien y una banda suspendida que reparte el peso bien. Los materiales y empaquetado están a la altura del precio. Completamente inalámbricos y con monitorización de la voz.

LO PEOR: El amplificador requiere de conexiones adicionales si tienes una PS4 con salida óptica. Escasas opciones de configuración. El proceso de emparejamiento es algo engorroso y no cuenta con App independiente de control. Es bastante voluminoso y algo aparatoso.

¿PARA QUIÉN ES?: Para aquellos centrados en el juego competitivo donde el rendimiento surround es especialmente importante, junto con la comodidad de uso. Y para jugadores con bolsillos "pudientes" porque, como es habitual. la calidad hay que pagarla.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Razer ha facturado un set pensado para los jugadores más exigentes, incluso para aquellos que participen en los eSports, y eso se nota. Su precio puede ser un poco elevado pero lo que ofrece está al alcance de muy pocos.



COMPAÑÍA:	SONY
TIPO:	SURROUND
INALÁMBRICO:	SI
PRECIO	149,99 €
WEB	WWW.PLAYSTATION.COM

SONY **PLATINUM**

Tecnología sonora muy novedosa

Sony se desmarca del resto de fabricantes con una tecnología de sonido 3D impresionante pero que tiene algunas limitaciones.

CARACTERÍSTICAS: Auriculares completamente inalámbricos, con receptor USB y cable de carga para la batería. Plegables y con bolsa para ser guardados. Efecto sonido envolvente 3D compatible con algunos juegos concretos. Disponible app para móvil (iOs y Android) desde la que controlar algunos parámetros. Batería con una duración de 8 horas y carga rápida. Auténticos "plug & play".



Los controles en las cúpulas son los justos pero aún así te equivocarás en alguna ocasión por su pequeño tamaño.

LO MEJOR: La calidad de sonido es muy alta en general, con una estupenda presencia y equilibrio de todas las frecuencias. Pero es su efecto 3D lo que lo hace destacar, pues añade al clásico efecto surround, el posicionamiento de la fuente sonora en distintos planos. Es decir, detectarás sonidos que viene de encima y debajo de ti. La integración con la consola es perfecta. Los materiales y diseño son de excelente factura y puedes descargarte una app con la que ajustar algunos parámetros. Y tiene monitorización de voz.

LO PEOR: Este efecto sonoro 3D tan novedoso sólo funciona con algunos juegos concretos que sean compatibles con él y la verdad es que no hay muchos. Sin ese efecto, los auriculares pierden gran parte de su "gracia". Los materiales son de calidad pero los hacen un pelín pesados y si tienes la cabeza (o las orejas) un poco grande, es posible que te fatigues ligeramente tras unas horas de uso. El micrófono está oculto y eso afecta levemente a la calidad con la que se recoge nuestra voz. Los controles en las cúpulas son algo confusos.

¿PARA QUIÉN ES?: Para aquellos que busquen la sencillez máxima en instalación y uso. Su integración con la consola e instalación es instantánea, teniendo en cuenta que son inalámbricos.

VALORACIÓN: MUY BUENO

Unos auriculares con una tecnología muy novedosa pero bastante limitada en su uso. A pesar de ello rinden muy bien en casi todos los demás aspectos, lo que unido a un precio medio, los hace una buena opción para todo el mundo.



COMPAÑÍA: **SOUND BLASTER**
TIPO: **SURROUND**
INALAMBRICO: **NO**
PRECIO: **79,99 €**
WEB: ES.CREATIVE.COM

SOUND BLASTER **X H6**

Altas prestaciones a bajo coste

Sound Blaster tiene una excelente fama en PC y aquí lo demuestra también en nuestras PS4 con unos cascos impresionantes.

» CARACTERÍSTICAS:
Sonido envolvente 7.1 con 4 ecualizaciones (plana, juegos, películas, y música). Se conectan mediante USB a la consola mediante un cable de unos dos metros. Si lo usas con PC y descargas una aplicación llamada Sound Blaster Connect puedes configurar algunos parámetros, incluyendo el color del led que adorna las cúpulas. Las almohadillas son de tela y muy transpirables. Materiales ligeros y buena sensación de robustez.



■ Los controles son muy fácilmente reconocibles al tacto, evitando así molestas confusiones.

» LO MEJOR: Ofrecen una calidad de sonido muy notable, con un equilibrio entre las distintas frecuencias casi perfecto, contundente pero nada exagerado. Posee 4 ecualizaciones con las que obtener una aún mejor experiencia. Son bastante cómodos y ligeros, lo que permite sesiones largas sin problemas. Los materiales y su diseño también parecen ofrecer una buena durabilidad. El micro tiene monitorización de voz (puedes oír tu propia voz en los chat). Los escasos controles de las cúpulas son fácilmente distinguibles.

» LO PEOR: A pesar de que son 7.1, el efecto surround es bastante modesto y no ayuda mucho a localizar la posición de la fuente sonora. Usan un cable USB de dos metros que puede suponer un problema en algunos casos. La diadema está forrada pero se hubiese agradecido un poco más de almohadillado.

» ¿PARA QUIÉN ES?: Unos auriculares realmente redondos si perdonas su modesto rendimiento surround. Eso sí, ten mucho ojo si juegas a mucha distancia de la TV porque el cable mide dos metros de largo. Todo lo demás está a un nivel muy alto y su inmejorable precio es también un potente reclamo.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

En relación calidad/precio hay pocos sets que estén a la altura que estos H6. Su calidad de sonido y prestaciones generales dejarán más que satisfecho a la mayoría, sin tener que "soltar un pastizal" por ellos.

ÑÍA: **THRUSTMASTER**
: **ESTEREO**
INALAMBRICO: **NO**
PRECIO: **99,99 €**
WEB: **WWW.THRUSTMASTER.COM**

THRUSTMASTER **RACING FERRARI**

Diseño italiano y espíritu racing

La compañía francesa continúa deleitandonos con réplicas del mundo Ferrari de enorme calidad.

» CARACTERÍSTICAS:
Diseño replica de los cascos que usan los miembros de "Scuderia Ferrari" de F1. Almohadillas mezcla de "piel" y tela, muy suaves y blandas. Las cúpulas son de tamaño generoso y consiguen un aislamiento muy notable. La diadema está almohadillada lo suficiente y los materiales usados son de primera calidad. La conexión es mediante cable al mando mediante un cable con conector jack clásico, y no usa batería ya que no tiene amplificación. El cable tiene un mando mediante el que regular el volumen y en el que se activa el "mute" del micrófono.



■ La atención y mimo puesto en su fabricación nos deja detalles como el regulador de la diadema.

» LO MEJOR: Su diseño los convierte, de largo, en los auriculares más bonitos de la comparativa. Está hecho con mucho mimo y atención a los detalles y los materiales son de excelente calidad. Son también realmente cómodos, permitiendo largas sesiones sin ningún tipo de fatiga. El micrófono recoge nuestra voz con una enorme claridad.

» LO PEOR: La calidad de sonido es mejorable, ya que le falta "punch" en los graves y además el sonido suena un poco hueco, sin posibilidad de mejorarlo mediante otra ecualización porque no hay para elegir. No suena mal pero si un poquito peor que la media, algo no demasiado grave si no eres muy exigente. No hay monitorización de la voz y se echa en falta en unos cascos que aíslan tanto como estos.

» ¿PARA QUIÉN ES? Para los que busquen unos auriculares, sobre todo, cómodos y con un diseño alejado de la sobriedad habitual. No disponen de opciones de configuración ni muchos alardes y su calidad de sonido no es la mejor, pero si vas a estar muchas horas con unos auriculares puestos, estos son una muy buena opción.

» VALORACIÓN: BUENO

No hay auriculares más bonitos en el mercado y que, además, no comprometan la comodidad en favor del diseño. Lástima que flojee ligeramente en calidad de sonido y opciones de configuración.



COMPAÑÍA	TURTLE BEACH
TIPO:	SURROUND
INALÁMBRICO:	NO
PRECIO:	249,99 €
WEB	ES.TURTLEBEACH.COM

TURTLE BEACH **ELITE PRO 2 Y SUPERAMP**

Lo máximo en calidad de sonido y opciones

El tope de gama de Turtle Beach vuelve para ofrecer a los jugadores más exigentes todas las opciones que puedas imaginar.

CARACTERÍSTICAS: Sonido surround virtual amplificado gracias al amplificador independiente que incluye. Conexión a la consola de este último mediante cable óptico (PS4 Pro) y USB, y los auriculares mediante cable con conector "jack" clásico. Salvo el volumen y el "mute", todos los demás parámetros se controlan únicamente con la App Turtle Beach Audio Hub (disponible para iOS y Android). Almohadillas intercambiables con ajuste para gafas.



El "ampli" requiere de conexión por cable óptico (incluido) en algunas PS4. Con la app lo controlamos casi todo.

LO MEJOR: No hay un set en la comparativa que suene mejor que este. La amplificación de la que disfruta, la perfecta relación entre las distintas frecuencias y su capacidad para reproducir hasta los sonidos más sutiles lo ponen a la cabeza en este apartado. Aíslan muy bien del ruido exterior y las almohadillas son amplias y se adaptan bien incluso a los usuarios que usan gafas. La App para el móvil permite ajustar multitud de parámetros (sonido, monitorización, etc.). Micrófono de excelente calidad y monitorización de la voz.

LO PEOR: Su efecto surround virtual, aunque bien conseguido, distorsiona demasiado y echa a perder el perfecto equilibrio existente en modo estéreo. La instalación es más engorrosa. Todo se controla desde la App del móvil, salvo el volumen que se hace desde el amplificador, no hay controles directos en las cúpulas o en el cable. Pesan más que el resto y eso penaliza un poco las sesiones muy largas, a pesar de la banda suspendida.

¿PARA QUIÉN ES?: Para aquellos que busquen lo máximo en calidad de sonido y posibilidades de configuración pero que no den la máxima prioridad al efecto envolvente.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Como es de esperar de unos auriculares de este precio, estos Elite Pro 2 ofrecen todo lo se puede pedir y se colocan en lo alto del podio en muchos de los apartados. Si tu presupuesto es "generoso", estos pueden ser tus cascos.



COMPAÑÍA:	TURTLE BEACH
TIPO:	ESTEREO
INALÁMBRICO:	NO
PRECIO:	59,99 €
WEB	ES.TURTLEBEACH.COM

TURTLE BEACH **RECON 200**

Amplificación para todos

La gama de entrada de Turtle Beach no defrauda y mantiene las señas de identidad del resto de la familia.

CARACTERÍSTICAS: Auriculares estéreo con conexión al mando mediante cable. El amplificador integrado requiere que se cargue su batería interna con un cable USB cada 40 horas aproximadamente. Micrófono con monitorización de nuestra voz, rígido y que se silencia girándolo hacia arriba. No tiene ecualizaciones ni hay posibilidad de ajustar nada salvo el volumen.



Su diseño, aunque sobrio, es atractivo. Y el conjunto es bastante compacto. Los hay, además, en distintos colores.

LO MEJOR: Otro set de Turtle Beach que ofrece un sonido más que notable, incluso son unos drivers más pequeños, gracias, entre otras cosas, a su amplificador integrado. Su sonido es muy equilibrado, aunque con prominencia de los graves. El micrófono dispone de monitorización de tu propia voz, ideal para no gritar demasiado. Son cómodos para sesiones medias, con almohadillas adaptadas a usuarios con gafas y un peso extra ligero. Los escasos controles que hay en el las cúpulas son de fácil acceso.

LO PEOR: No posee distintas ecualizaciones ni posibilidad de regular ningún parámetro, con las únicas excepciones del "mute" del micro y el volumen. Las almohadillas aíslan bien pero no son excesivamente amplias y, como casi siempre, la diadema aprieta un pelín y no está muy acolchada. Los materiales son mejorables. El micrófono queda algo alejado de la boca, lo que hace que la voz no se recoja tan bien como otros auriculares (nada grave).

¿PARA QUIÉN ES? Para todos aquellos con un presupuesto limitado pero que no quieren renunciar a unos auriculares de calidad. No busquéis muchas opciones de configuración, pero sí os encontraréis algunas características de gamas más altas.

» VALORACIÓN: BUENO

Por tan poco dinero es bastante complicado encontrar un set de esta calidad. Ofrece bastante más de lo que lo hacen sus competidores de gama y eso lo sitúa como uno de los auriculares más atractivos por su relación calidad/precio.



COMPAÑÍA:	**TURTLE BEACH**
TIPO:	**ESTÉREO**
INALÁMBRICO:	**NO**
PRECIO:	**79,99 €**
WEB:	**ES.TURTLEBEACH.COM**

TURTLE BEACH **STEALTH 300**

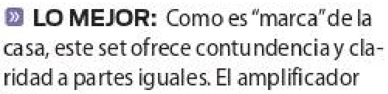
Estéreo elevado a la máxima potencia

La propuesta de Turtle Beach para los usuarios exigentes pero de presupuesto "medio" no puede ser más redonda.

» CARACTERÍSTICAS: Conexión mediante cable al Dual Shock 4, pero necesita que se carguen un cable mini USB (incluido) debido al extra de energía que requiere el amplificador integrado. Drivers de 50 mm que ofrecen un sonido estéreo de con 4 ecualizaciones diferentes. Diseño sobrio y un peso muy contenido. Micrófono con monitorización que permite que escuches tu propia voz.



■ Ofrece diferentes modos de ecualización que junto con el "ampli" integrado marcan la diferencia.



» LO MEJOR: Como es "marca" de la casa, este set ofrece contundencia y claridad a partes iguales. El amplificador integrado consigue que todo suene mas cercano, que tenga más impacto. Las cuatro ecualizaciones permiten potenciar las bajas y altas frecuencias, una opción ideal para juegos. La monitorización del micrófono es regulable, lo que es todo un acierto. Las almohadillas aíslan mucho y están adaptadas para jugadores que usen gafas.

» LO PEOR: A máximo volumen se oye un pequeño zumbido que no hemos podido eliminar (quizás es defecto de la unidad probada), aunque pocas veces requierás subir tanto el nivel. Las cúpulas no son muy grandes y aprietan un poco y Los controles que hay en ellas son un incordio porque no se distinguen y además son muy duros. Los materiales son buenos pero mejorables en algunos detalles. El micrófono es rígido y algo corto, lo que atenúa pelín nuestra voz en ralación a otros sets de la comparativa.

» ¿PARA QUIÉN ES? Para aquellos que busquen unp auriculares estéreo que ofrezcan, sobro todo lo demás, calidad de sonido y opciones de configuración. No muy recomendable para aquellos con orejas sensibles o que no lleven bien que unos cascos aprieten un poco.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Un set de gama media con algunas prestaciones de alto nivel, con gran calidad de sonido y buenas opciones de configuración especialmente útiles para jugar. Eso sí, hay modelos bastante más cómodos en esta comparativa.

CONCLUSIONES

Hemos colocado los distintos sets por orden de calidad, aunque el precio es otro factor clave.

Bendita variedad. Hay pocas familias de periféricos que cuenten con tantas opciones para escoger como ésta de los auriculares. Aunque como siempre, será el bolsillo el que tenga mucho que decir en la decisión final. Por eso, si esto último no es un problema, no hay duda que Turtle Beach Elite Pro 2 y, casi a la par, el Razer Thresher Ultimate, son las opciones más completas y de más calidad en todos los apartados.

Por debajo de estos dos modelos, las opciones se multiplican, aunque brilla con luz propia el SB H6, una sorpresa en todos los aspectos y por un precio absolutamente imbatible. Esto hace que merezca nuestro premio de mejor relación calidad/precio. Pero si para ti la ausencia de cables resulta imprescindible, no hay discusión, los Platinum son tus auriculares. Un set el de Sony que ofrece calidad a raudales pero que están algo limitados si los queremos aprovechar al máximo. Y si los cables no son un problema para ti, tampoco hay duda de que los Turtle Beach Stealth 300 son una opción muy recomendable. A partir de ahí, dependerá muy mucho cuál sea tu prioridad ya que el rango de precios se acorta. Los T. Racing destacan sobre todo por su increíble diseño y también por su comodidad, pero si los que buscas son prestaciones de más calidad, los Turtle Beach Recon 200 son una mejor opción. En silencio y sin levantar mucha polvareda acechan los HyperX Cloud, un modelo ideal para todos aquellos que no buscan nada más que unos cascos que usar durante horas sin cansancio alguno y que se escuchen bien, sin mas complicaciones. Y descolgados de los demás intencionadamente y jugando en otra liga por su precio, los Indeca Stormbreaker pueden ser tu elección sin problema si buscas unos auriculares de repuesto o para ponerlos en las manos de niños o jugadores jóvenes. ■





4

5







	Comodidad de uso	Calidad de sonido	Calidad del micrófono	Opciones configuración	Diseño	Materiales	Calidad / precio
HYPER X CLOUD	E	MB	MB	R	MB	MB	B
INDECA STORMBREAKER	MB	R	B	R	B	B	MB
RAZER THRESHER ULTIMATE	E	MB	MB	B	MB	E	B
SOUND BLASTER X H6	MB	MB	E	MB	MB	MB	E
SONY PLATINUM	MB	MB	B	MB	E	MB	B
THRUSTMASTER RACING FERRARI	E	B	MB	R	E	E	B
TURTLE BEACH ELITE PRO 2 Y SUPERAMP	MB	E	E	E	MB	MB	B
TURTLE BEACH RECON 200	B	MB	E	B	B	B	MB
TURTLE BEACH STEALTH 300	B	MB	E	MB	B	B	E

Los aviones más espectaculares del mundo real protagonizan la batalla de *Ace Combat 7*, la entrega más ambiciosa de esta saga de simulación aérea.

PS4 | BANDAI NAMCO | SIMULADOR DE VUELO | 18 DE ENERO

Ace Combat 7 Skies Unknown

LA GUERRA MUNDIAL SE DESATA **EN LOS CIELOS**

Ha sido necesario esperar cinco años para que la saga *Ace Combat* vuelva a las consolas. Tras la buena acogida en la pasada generación de *Ace Combat 6: Fires of Liberation*, esta séptima entrega llega a PS4 dispuesta a superar las expectativas. *Ace Combat 7* va a apostar por una de las señas de la saga: el cuidado equilibrio entre la simulación y el arcade puro. Ese contraste entre lo "serio" y lo fantástico también se deja notar en el argumento. El eje de la historia será la guerra entre las naciones de Osean Federation y Erusea. Nuestro personaje, un piloto llamado Trigger, se verá participando en las batallas claves del conflicto, el cual tendrá una gran carga narrativa por medio de escenas de vídeo.

La versatilidad del Unreal Engine 4 permitirá al juego tener los cazas más detallados de toda la saga. Estos cazas van a ser reproducciones de modelos reales, como el F-4E Phantom II, el F-22A Raptor o el F-14D Super Tomcat, hasta sumar casi treinta aviones. Cada una de las misiones constará de varios objetivos, tanto terrestres como aéreos. Entre los primeros sobresalen el bombardeo de bases enemigas o interceptar convoyes; pero es en las alturas donde el juego va a mostrar todo su potencial. Los combates aéreos mantendrán el ritmo frenético propio de *Ace Combat*, incluyendo maniobras y "contramaniobras" para librarnos del enemigo. Unos enfrentamientos a los que se pretende dotar de ciertos toques medioambientales, tales como los reflejos solares (que pueden hacernos perder la dirección) o las nubes. En concreto, podremos ocultarnos dentro de una nube, pero nuestra visibilidad se verá reducida, e incluso nuestro caza puede "bloquearse" por las bajas temperaturas. Junto con el despliegue visual y sus ambiciones jugables, *Ace Combat 7* va a ser un homenaje a toda la saga; el juego tomará los mejores elementos de entregas previas: recupera el uso de bengalas de *Assault Horizon*, o un sistema de vuelo como el que tenían en PS2 *Ace Combat 5* y la precuela *The Unsung War*.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

La mezcla entre simulación y arcade parece más depurada que nunca, y su argumento promete. Los cazas tienen un aspecto impresionante, pero dudamos si los escenarios terrestres serán tan flojos como en entregas previas. Esperemos que no defrauden.



Podremos escoger entre una configuración arcade o un control de simulación, más complejo.




Los combates aéreos serán más intensos gracias a la total fluidez con que se mueve el juego.

SE PARECE A...

Los simuladores de vuelo no son un género que arrase en PS4. Aun así, hay títulos recomendables y otros que incorporan el uso de cazas a su planteamiento de juego.



AIR CONFLICTS: SECRET WARS

Versión remasterizada del juego de PS3, con siete campañas aéreas ambientadas en la Primera y la Segunda Guerra Mundial.



JUST CAUSE 4

En la nueva aventura de Rico Rodríguez podemos pilotar cazas, jets y todo tipo de aeronaves, con su aerodinámica propia.

Cada uno de los cazas estará reproducido hasta el mínimo detalle, y serán personalizables.

Rosa Cossette D'Elise, princesa de Erusea, será un personaje clave en la historia del juego.

ASÍ SERÁ ACE COMBAT 7 EN PLAYSTATION VR

Esta nueva entrega va a incluir un modo exclusivo para PlayStation VR. Lo formarán tres misiones, con objetivos especiales y ambientadas cinco años antes de la campaña principal. La cámara será en todo momento en primera persona, interactuando con los controles del propio avión. Al mover la cabeza podremos fijar el objetivo en los enemigos, o disfrutar del nivel de detalle con el que está reproducida la cabina.





Yuri y Flynn unen fuerzas de nuevo para salvar el reino de Terca Lumireis, en esta espectacular versión del juego original de hace diez años.

19850 Damage! 24 Hits

武神双天波

PS4 | TALES STUDIO | RPG | 11 DE ENERO

Tales of Vesperia Definitive Ed.

EL **CLÁSICO** SE VISTE DE GALA PARA SU **DÉCIMO ANIVERSARIO**

La saga de rol *Tales of* lleva más de dos décadas ofreciéndonos aventuras inolvidables, hasta sumar más de 40 títulos para todo tipo de consolas y plataformas. Su popularidad en Japón es imbatible, ocupando el podio de las series más vendidas sólo por detrás de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*. Tras su estreno en Xbox 360, en 2009 salió en las PS3 niponas *Tales of Vesperia*, una de las entregas más popular de toda la franquicia. Con motivo de su décimo "cumpleaños", llega ahora a PS4 una versión con gráficos mejorados, nuevos personajes y mucho contenido inédito.

En el reino de Terca Lumireis todo funciona por medio de la blastia, una fuente de energía. Una conspiración pretende usar la blastia con fines malvados, y ahí es donde entra Yuri, el héroe del juego. Este ex soldado se embarca en una aventura para salvar al reino, para lo cual recluta a una serie de personajes singulares: un arquero algo "pasota", una noble de armas tomar, un niño que busca su lugar guerrero… ¡y hasta un perro que fuma en pipa! Es el planteamiento clásico del rol que en *Tales of Vesperia* está cuidado al detalle, con una historia épica, emotiva y repleta de buen humor. Sabor típicamente japonés al que también contribuyen las numerosas secuencias anime del juego, que a veces cuesta distinguir de los propios gráficos. El Tales Studio creó una obra de arte cel-shading en el *Tales of Vesperia* original; y ahora vamos a disfrutarlo como nunca gracias a los gráficos en alta resolución de esta nueva versión. La "Edición Definitiva" incorpora también dos personajes nuevos, así como todo el contenido que nunca llegó a Occidente, con la opción de diálogos en japonés o en inglés. Esta vez Bandai Namco no se va a olvidar de los fans españoles, por lo que *Tales of Vesperia: Definitive Edition* incluirá subtítulos en nuestro idioma, algo que muchos echamos de menos en el juego original.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

La versión para PS3 de *Tales of Vesperia* nunca llegó a nuestro país, pero esta nueva adaptación va a compensarnos, ¡y con creces! Gráficos en alta resolución, más personajes y contenido inédito para disfrutar de la mejor entrega de la saga *Tales*.

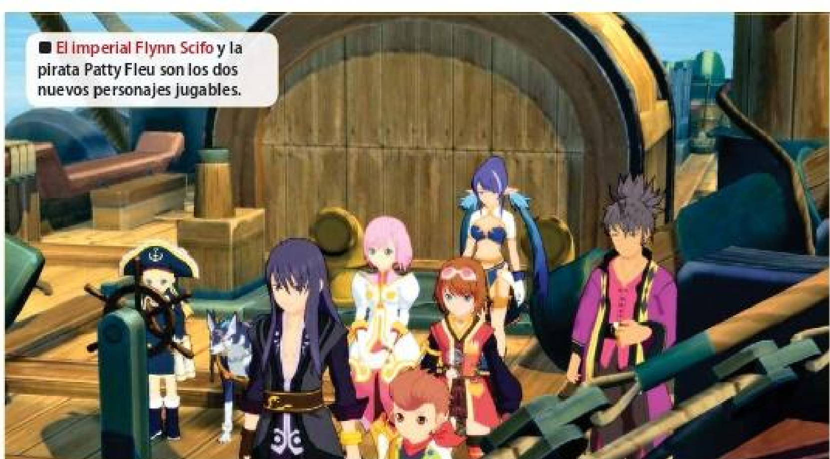








Los combates en tiempo real son una gozada, gracias a un versátil sistema de batalla.



El imperial Flynn Scifo y la pirata Patty Fleu son los dos nuevos personajes jugables.





» SE PARECE A...

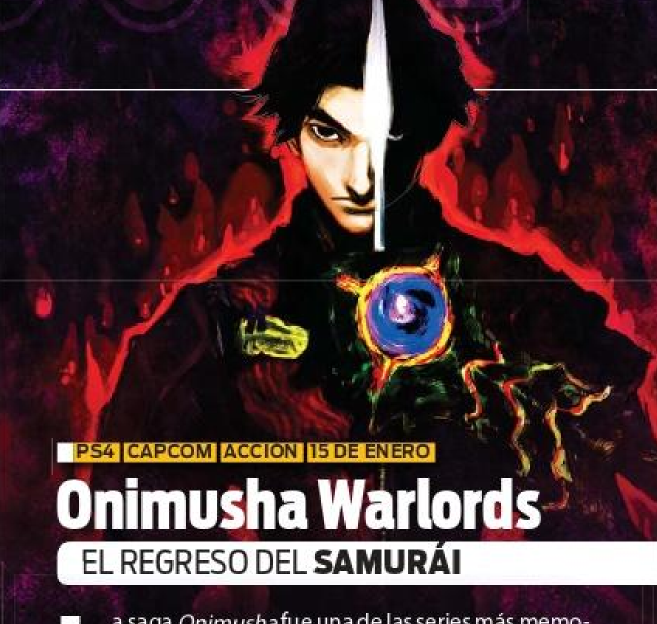


TALES OF BERSERIA

La última entrega de la saga nos narró la venganza de la pirata Velvet, y además introdujo un sistema de combate renovado.

ATELIER LYDIE & SUELLE

La saga *Atelier* de Koei también tiene estética de anime y un planteamiento de JRPG clásico, pero con combates por turnos.



PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | 15 DE ENERO

Onimusha Warlords

EL REGRESO DEL **SAMURÁI**

La saga *Onimusha* fue una de las series más memorables de PS2; en particular su primera entrega, que vendió más de un millón de copias. Ahora, casi 20 años después del lanzamiento del original, Capcom quiere traer de vuelta este juego tanto para los nostálgicos como para quienes no lo conocen. ¡Y no saben lo que les espera! Ambientado en el periodo Sengoku, *Onimusha* narra las aventuras de Samanosuke Akechi, un samurái enfrentado a las fuerzas demoníacas de Nobunaga. *Onimusha* toma elementos de otra saga de Capcom, *Resident Evil*, tales como la cámara fija o los fondos prerrenderizados. Pero el resto es acción pura y dura, al estilo de *Nioh* o *Ninja Gaiden*: Samanosuke se enfrenta a los monstruos con una katana, así como con armas mágicas que podemos mejorar acumulando almas enemigas. Y no lo hace solo: también manejamos a Kaede, una kunoichi con sus propios ataques y armamento. Esta versión llega con gráficos en alta resolución, nuevos arreglos musicales y un nuevo modo de dificultad para "novatos".

» SE PARECE A...: **NIOH**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Samanosuke y Kaede vuelven a las consolas después de dos décadas, con una versión de su aventura adaptada al formato panorámico.



Esta nueva versión viene con un control adaptado a sticks analógicos, así como un Modo Fácil desbloqueado desde el principio del juego.



La historia de Persona

Nacida como spin-off de la serie *Megami Tensei*, *Persona* no tardó en alcanzar el estatus de culto en todo el mundo. Conoce la historia de la saga de rol más elegante y peculiar de todos los tiempos.

En el año 1995, la saga *Megami Tensei* contaba con varios títulos editados. Todos ellos habían compartido una ambientación post-apocalíptica, en una ciudad infestada de demonios. Al director Kouji Okada este escenario ya se le hacía repetitivo, así que propuso al estudio hacer algo diferente: un spin-off. *Shin Megami Tensei If...* (Super Famicom, 1995) trasladó la acción a un instituto, atrapado en una dimensión demoníaca. El juego estaba protagonizado por un grupo de estudiantes; por su parte, en los combates por turnos podíamos no sólo combatir demonios, sino también hablar con ellos e incluso reclutarlos. *If...* no era ninguna maravilla técnica, pero su planteamiento y, sobre todo, su ambientación, sentaron las bases de la siguiente saga de Atlus: *Persona*.

Además de la ambientación juvenil, *If...* tuvo otro aspecto que fue desarrollado en *Persona*: los Guardianes, invocaciones por medio de las cuales los personajes podían combatir demonios. Este sistema fue ideado por Katsura Hashino, futuro director de la saga *Persona*. En esta primera entrega los Guardianes pasaron a llamarse Personas, y ganaban experiencia a la par que los estudiantes. El sistema de juego también fue ambicioso: creación de Personas, combinación de las mismas, diálogo con los demonios, cartas de tarot para equipar nuevas habilidades... Completaron el lote unos protagonistas bien definidos y un guión que no hacía ascos a conceptos profundos, entre ellos el gran tema de esta saga: la búsqueda de nuestro verdadero yo, de la "Persona" que habita en nuestro interior. *Revelations: Persona* fue puesto a la venta el 20 de septiembre de 1996, y aunque sus ventas no superaron las 400.000 copias en Japón, pronto fue un título de culto. Aun así, Atlus no se precipitó en lanzar una continuación. En *Persona 2: Innocent Sin* (PSone, 1999) expandió la fórmula original, con novedades como los Rumores, los cuales podíamos "extender" por la ciudad para conseguir ventajas. *Persona 2* tuvo una buena acogida, con ventas algo más bajas que las del primer juego: algo más de 300.000 copias. Ante la buena acogida, en el 2000 se edita *Persona 2: Eternal Punishment* (PSone, 2000), nueva versión del juego pero con un argumento alternativo, protagonizado por la reportera Maya Amano. Esta "pseudo secuela" fue bien recibida, y su lanzamiento en Estados Unidos sirvió para que la saga "pusiera un pie" en Occidente.

La tercera entrega de *Persona* supuso un punto de inflexión para la saga. No sólo marcó su salto a PS2, sino que trajo la incorporación de dos personajes fundamentales: Katsura Hashino y Hirokazu Tohyama. El primero se convertiría en director de la saga principal y supervisor general, marcando el rumbo de los próximos juegos. Es él quien

Las polémicas de la saga *Persona*

Simbolismo cristiano, relaciones sentimentales entre profesores y alumnos o imágenes nazis son algunos de los aspectos más "espinosos" de la saga. El elemento más controvertido llegó en *Persona 3* con los Evokers, "pistolas" con las que los protagonistas se disparan a la cabeza para invocar a sus personas.

La magia de la saga Megami Tensei

Persona forma parte de la serie de rol *Megami Tensei*. Con más de tres décadas a sus espaldas, la serie de Atlus ha dado lugar a múltiples sagas además de *Persona*. Todas ellas tienen rasgos en común, como la ambientación moderna o el ocultismo.



DIGITAL DEVIL STORY

Este juego de 1987 para Famicom fue la primera entrega de la saga. Un original RPG en el que dos estudiantes se enfrentan a las huestes de Lucifer.



SHIN MEGAMI TENSEI

En 1992 comienza esta saga en Super Famicom, que tendría nueve juegos más para varias consolas y cuya primera entrega transcurre en un futuro apocalíptico.



MAJIN TENSEI

Este spin-off (con cuatro juegos en total) se inicia en 1994 en Super Famicom. *Majin Tensei* es una saga de estrategia, que recuerda a RPG como *Shining Force*.



Desde sus modestos comienzos en PSone, *Persona* evolucionó hasta ser obra de culto, con obras maestras como *Persona 5* o sus incursiones en géneros como lucha o baile.

decide dar más peso a la parte de simulación, una constante en *Persona* a partir de esta entrega: por el día, los personajes hacen "vida de instituto" y forjan amistades, lo cual repercute en sus Personas a la hora de combatir por la noche. Por su parte, Tohyama cogería el testigo artístico de y Kazuma Kaneko. Sus diseños, tan elegantes como "chulos", han definido el estilo tan personal de la serie. Por último, *Persona 3* (PS2, 2006) tuvo un lanzamiento global, siendo bien recibido por medios y jugadores. Una acogida que hizo que se lanzase una versión expandida. *Persona 3: FES* (PS2, 2007), que también llegaría a Occidente, añadía 30 horas de juego y un nuevo epílogo. *Persona 4* (PS2, 2008) trasladó la acción al campo, en un juego que tomó su inspiración de las novelas de misterio. El juego entusiasmó a crítica y público; sobre todo en Japón, donde vendió casi 200.000 copias en la semana de su lanzamiento. Para entonces *Persona* ya era un fenómeno de masas, y la cuarta entrega daría lugar a un manga, una novela, una serie de anime y todo tipo de merchandising. Es lo mismo que le iba a ocurrir a *Persona 5* (PS3 y PS4, 2016). P-Studio, el estudio interno de Atlus, se encargó de un título que volvió a contar con Hashino en la dirección, los diseños de Tohyama y la música de Shoji Meguro (responsable de las fantásticas bandas sonoras de la saga desde *Persona 3*). Con un enorme "estilazo" tanto visual como sonoro, *Persona 5* es la mezcla perfecta de rol y simulación, con personajes que derrochan carisma. Uno de los mejores RPG de todos los tiempos y, merecidamente, el más vendido de toda la saga, sobrepasando los dos millones de copias en todo el mundo.

La pasión que despierta *Persona* ha hecho que sea constante la "sed" por nuevas entradas de la saga. Y Atlus ha sabido responder, empezando por los remakes de los primeros títulos. Unos ports que van desde lo aceptable (*SMT: Persona* o *Persona 3 Portable*, ambos de 2009 para PSP) a lo sublime, como *Persona 4 Golden* en PS Vita (2012). La saga también se ha atrevido con otros géneros: *Persona 4 Arena* (2012) y *P4 Arena Ultimax* (2013) son dos magníficos arcades de lucha, en los que se nota el buen hacer de Arc System Works. Igual de espectacular es la saga de baile iniciada en PS Vita con *Persona 4: Dancing All Night* (2015), y cuyas nuevas entregas llegan ahora a PS4. Un verdadero regalo a los fans de la saga, a los que Atlus seguirá "mimando" con remakes, expansiones y, por supuesto, el que puede ser el juego de rol más esperado de los últimos tiempos: *Persona 6*, que ya se encuentra en desarrollo.

La saga tiene varias obras de teatro

En Japón, *Persona* es un fenómeno con todo tipo de adaptaciones, ¡también teatrales! Bajo el sobrenombre The Weird Masquerade, *Persona 3* ha tenido tres obras teatrales. *Persona 4* ha contado con dos adaptaciones, y hasta *Persona 4: Arena* y *P4: Arena Ultimax* han sido llevados al escenario con sendas obras.

Una *Persona* de lo mas "animada"

El anime es parte fundamental de *Persona*. *Persona Trinity Soul* (2008), basada en *Persona 3*, fue la primera adaptación. Le siguieron dos series de *Persona 4*, así como un capítulo especial sobre *Persona 5* y una serie propia. ¡Y eso no es todo! También existen cinco "pelis", estrenadas en cines en Japón.

DEVIL CHILDREN

Una serie de juegos enfocados al público infantil. Entre 2000 y 2004 ha habido 10 entregas: tres en Game Boy Color, seis en Game Boy Advance y una en PSone.

DEVIL SUMMONER

Tanto el primer juego de 1995 como su secuela son RPG tradicionales. A partir de la tercera, la saga se pasa a la acción con ambientación en los años 20.

DIGITAL DEVIL SAGA

"Subsaga" de sólo dos entregas en PS2, en 2004 y 2005. Aquí Atlus quiso "simplificar" *Megami Tensei*, para hacerla similar a juegos como *Final Fantasy X*.

DEVIL SURVIVOR

Exclusiva de Nintendo DS y 3DS, esta saga nace en 2009. Una estupenda serie de rol táctico, que volvió a dar peso a las interacciones con los demonios.

Cronología de la saga

La serie principal de *Persona* sólo cuenta con cinco entregas, a las que se añaden múltiples "ports" e incursiones en otros géneros además del RPG.



09-1996 · PSONE

Revelations Persona

Una ambientación moderna de la saga *Megami Tensei* y un grupo de adolescentes como protagonistas sentaron las bases de la saga. Excelente RPG, que ahora llega a España con PlayStation Classic.

06-1999 · PSONE

Persona 2: Innocent Sin

Con un gran salto de calidad a nivel técnico, *Innocent Sin* superó también al anterior juego, gracias a un sistema de combate perfectamente equilibrado y un guión intachable. Esta versión nunca llegó a Occidente.



06-2000 · PSONE

Persona 2: Eternal Punishment

El éxito de *Innocent Sin* dio lugar a esta secuela directa. centrada en la reportera Maya. En lo visual no había cambios, pero se añadieron varias mejoras a nivel jugable.

07-2006 · PS2

Persona 3

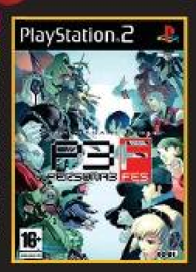
Los problemas típicos de la adolescencia, bajo un filtro "rolero", son uno de los mejores elementos del "salto" a PS2. Un juegazo que abre la etapa dirigida por Katsura Hashino.



04-2007 · PS2

Persona 3: FES

Disco de expansión de *Persona 3*, incluyendo nuevo contenido y un epílogo en el que manejamos a Aigis. En Occidente se integró en una nueva versión de *Persona 3*.



07-2008 · PS2

Persona 4

El espaldarazo definitivo para la saga. Con Hashino de nuevo a los mandos, *Persona 4* es una maravilla estética y jugable. Su éxito daría lugar a múltiples spin-offs.



04-2009 · PSP

Shin Megami Tensei: Persona

Remake de la primera entrega, con un nuevo aspecto visual, mejoras jugables, una traducción más pulida y todo el contenido que no vimos en PSone.



09-2009 · PSP

Persona 3 Portable

Este "port" incorporó mejoras jugables y una protagonista femenina, alterando el desarrollo. Pero no todo es positivo: no tiene el epílogo *The Answer* ni las escenas anime del original.



04-2011 · PSP

Persona 2: Innocent Sin

Un remake en toda regla, con un nuevo diseño, jugabilidad ampliada y más contenido. Aquí nos llegó sin los retos adicionales del modo Climax Theatre.



05-2012 · PSP

Persona 2: Eternal Punishment

Combinando los mejores elementos del juego original y de la versión de *Innocent Sin* para PSP, este remake fue exclusivo del mercado japonés.



03-2012 · PS3

Persona 4: Arena

La secuela de *Persona 4* llegó en forma de... ¡juego de lucha! Los personajes usan sus Personas como ataques especiales, en un arcade que arrasó en Japón.

06-2012 · PS VITA

Persona 4: Golden

Más Personas, más contenido y con escenas anime. Un magnífico "port" que disparó las ventas de PS Vita en Japón.



09-2013 · PS3

Persona 4 Arena Ultimax

Secuela de *P4: Arena*, con ocho personajes inéditos, los nuevos ataques Shadow Types y varias Campañas y Modos. ¡Genial!



06-2014 · 3DS

Persona Q: Shadow of the Labyrinth

Para su incursión en la portátil de Nintendo, la saga apostó por el rol de mazmorras, al estilo del juego *Etrian Odyssey*.



06-2015 · PS VITA

Persona 4: Dancing All Night

Los héroes de *Persona 4* bailan al ritmo de las canciones del juego. Tan original como divertido.





09 -2016 · PS3, PS4

Persona 5

Necesitó tres años de desarrollo, pero la espera mereció la pena. *Persona 5* es la entrega más grandiosa de toda la saga. Su mezcla de "vida de instituto" y aventura contra el mal le convierte en uno de los mejores RPG de todos los tiempos.



05-2018 · PS4

Persona 3: Dancing In Moonlight

Las relaciones interpersonales son tan importantes como bailar bien en esta entrega. Los protagonistas de *Persona 3* se lo pasan en grande, al ritmo de la música del juego original. Imprescindible.



12-2018 · PS4

Persona 5: Dancing In Starlight

Hay una fiesta de baile en el Club Velvet, y los personajes de *Persona 5* son los invitados de honor. Las canciones del original y varios temas nuevos, en un juego que se puede adquirir junto con las versiones bailables de *P3* y *P4*.



16

Género:
ROL
Desarrollador:
ATLUS
Editor:
ATLUS
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
INGLÉS

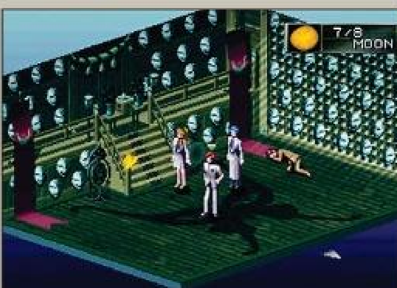

VOCES
NO TIENE











COMBATE A LOS DEMONIOS CON TU **YO INTERIOR**

Revelations: Persona

Dentro de cada uno de nosotros hay sentimientos, dudas o temores; pero también Personas, unas entidades dotadas de increíbles poderes.

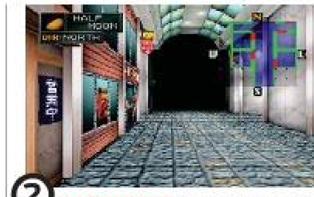
Lo que comenzó siendo una velada divertida pronto se convierte en toda una aventura. Hidehiko, Yuka, Masao y nuestro silencioso protagonista acuden a una vidente, desembocando en una terrible revelación: la ciudad está infestada de demonios, y sólo ellos pueden detenerlos. Por suerte para este grupo de estudiantes, cuentan con el poder de sus Personas, seres que habitan en su interior y con los que pueden enfrentarse a los monstruos que les rodean.

Desde el primer instante, *Persona* deja claro que no es un RPG "al uso". Su guión evita lo tópico del género, atreviéndose a tomar referencias de temas tan "profundos" como la psicología Jungiana. Asimismo, su ambientación moderna y el hecho de que los "protas" sean estudiantes de instituto, consigue de entrada una cercanía al alcance de pocos juegos. Pero la originalidad de *Persona* también se nota en sus combates por turnos. Los personajes tienen un arma de fuego o de contacto, si bien su auténtico poder reside en su interior. Cada uno puede invocar a una de sus Personas, entidades con poderes mágicos y hechizos. Forman parte del elaborado sistema de progresión del juego, repleto de posibilidades: podemos usar varias Personas, combinarlas en una nueva, y ganar experiencia tanto para estos espíritus como para los estudiantes. No contentos con esto, Atlus incorporó otra idea genial al juego. Podemos hablar con nuestros enemigos para provocar distintas reacciones en ellos: atacarnos, huir despavoridos o incluso hacernos regalos, para usarlos en combate o equiparlos en nuestras Personas. Es otro aspecto magistral en un juego en el que, si hay una parte modesta, sería la visual... e incluso sus gráficos tiene un encanto irresistible. Y ahora, gracias a PlayStation Classic, ya podemos disfrutar en España de un RPG imprescindible, pionero de la gran saga que iba a ser *Persona*.

NUEVE ESTUDIANTES **CONTRA EL MAL**



1 **DIÁLOGOS.** En lugares cerrados podemos dialogar (en vista isométrica) con otros personajes, para de ese modo conocer mejor a nuestros compañeros.



2 **MAZMORRAS.** Edificios y pasillos se exploran en primera persona. Las siguientes entregas de la saga *Persona* ya no usarían este tipo de cámara.



3 **COMBATES.** También son bajo perspectiva isométrica, en un tablero sobre el cual los héroes pueden invocar a sus Personas o hablar a los demonios.

“Desde 1997 sólo juego a Grand Theft Auto”

Alberto Muñoz ha convertido su casa en un gran santuario dedicado al juego emblema de Rockstar, el único al que juega desde su primera entrega.

Camisetas, posavasos, pendrives, y hasta un palo de billar. Todo encaja en su colección si lleva el logo de *GTA*, un juego que le marcó de por vida.

¿Por qué coleccionar merchandising de *GTA*?
Grand Theft Auto es mi juego favorito. No juego a otra cosa desde que conocí su primera entrega. Me ayudó en un momento complicado de mi vida, y aún lo hace, ya que en cierta medida me sirve como terapia, me ayuda a desconectar y me entretiene. Por eso decidí coleccionar todo lo relacionado con él, no ya sólo las entregas que han ido saliendo, sino todo el merchandising oficial que encuentro.

¿Se trata de una colección difícl? ¿Cuesta encontar nuevas piezas que añadir?
Pues sí, cuesta porque Rockstar pone a la venta muy poco material. La mayoría son elementos promocionales que sólo unos pocos tienen la suerte de recibir, y algunos sólo se entregan en determinados países. Descubro cosas que no conocía con mucha frecuencia. Suelen ser objetos que no se ponen habitualmente a la venta, pero aún así, cuando tengo alguno a tiro me lo pienso bastante aunque quizá no vuelva a verlo en la vida. Hay que ser rápido, pero intento no hacer locuras ni gastar grandes cantidades.

¿Se trata por tanto de una colección sin fin?
Sí, me sería imposible decidir cuándo dejarlo, con todo lo nuevo que irá apareciendo. De hecho, todo lo que consigo lo hago por partida triple: un objeto va a mi colección, otro a la que estoy haciendo para mi sobrino y otro a una caja, por si en el futuro tengo que vender algo para seguir consiguiendo piezas nuevas.

¿Qué será lo próximo que añadirás a tu estantería?
Hay una silla de playa plegable de *Vice City* y una beisbolera de *GTA V* que tengo localizadas, pero aún no he convencido a sus dueños para que me las vendan... Lo mejor es echarle paciencia, sobre todo para no pagar cifras obscenas por artículos de este tipo.

¿Qué te gustaría que pasara con toda tu colección el día que ya no estés?
Me gustaría abrir una tienda oficial de merchandising de Rockstar, no me importaría invertir una buena suma y llevarlo a cabo. Si fuera así vendería todo cuando llegara el momento, no me importaría.

PERFIL DEL COLECCIONISTA

Nombre: **ALBERTO MUÑOZ**
Profesión: **EMPRESARIO**
Perfil de coleccionista: **Acumulador y exhibidor, paciente en las búsqueda y orientado al trato en mano.**



ES ESPECIAL
El taco de billar de *GTA IV* y los muñecos de Kubrick dedicados a *GTA III, Vice City* y *San Andreas* ocupan un lugar especial en su colección. Una beisbolera de *GTA V* será su próxima adquisición.



LOS VIDEOJUEGOS
Alberto posee todas las entregas de la saga *GTA*, incluyendo ediciones de otros países y bundles recopilatorios que han ido apareciendo posteriormente. Sus ediciones predilectas son las de Playstation, ya que fue aquella primera entrega la que le hizo engancharse a esta ya mítica franquicia.



SUSCRÍBETE
APROVECHA ESTA OFERTA Y SUSCRÍBETE POR UN AÑO
SOLO 49€ ¡AHÓRRATE 33 €!
12 REVISTAS
+ AURICULAR GAMING NACON GH-MP100ST
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #240 | 3,50
Play manía
GRATIS GUÍA DRAGON QUEST XI
32 PÁGINAS
REPORTAJE JUEGOS DE CARTAS BASADOS EN VIDEOJUEGOS
SE ACERCAN
BATTLEFIELD V
FALLOUT 76
SPYRO: REIGNITED TRILOGY
HITMAN 2
¡TODO SOBRE EL JUEGO MÁS ESPERADO DEL AÑO!
LOVECRAFT EN PLAYSTATION
Horror cósmico en tu consola
LOS MEJORES JUEGOS DE LUCHA
Descubre cuál pega más fuerte en nuestra comparativa
GRANDES SAGAS QUE RESUCITAN
y otras que no deberían haber vuelto
O RECIBE 12 REVISTAS POR EL PRECIO DE 10 PVP 35€
Una publicación de GRUPO V
www.grupov.es
Llama al 91 662 21 37 • suscripciones@grupov.es • www.grupov.es



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadie,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres,
Ricardo Suárez, Marçal Mora.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
IStock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

Nota: Los contenidos anunciados en esta página

» REPORTAJE

LOS BOMBAZOS DE 2019

Como todos los años por estas fechas, haremos un gigantesco reportaje con TODOS los juegazos que nos esperan para PS4 en 2019. No faltarán títulos tan esperados como *Sekiro: Shadows Die Twice*, *Days Gone*, *Mortal Kombat 11*, *Crash Team Racing: Nitro-Fueled*... junto a sorpresas aún por revelar.



» REPORTAJE

DEVIL MAY CRY 5

Después de *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III*, el siguiente juego que nos morimos por probar es *Devil May Cry 5*. ¡Y ya está muy cerca!



» NOVEDAD

ACE COMBAT 7

Y no faltarán los primeros análisis de 2019, con novedades como *Ace Combat 7: Skies Unknown* o los regresos de *Onimusha* y *Tales of Vesperia*.



Los mejores gadgets del año
VIII PREMIOS Gadget 2018
ENERO 2019 • Nº 121
SOLO 1'80€
Gadget & PC
Música
Salud
Súper móviles
para regalar
Top wearables para cuidarte y estar conectado
Por menos de 400 euros
Lo más en auriculares y altavoces
BQ Aquaris X2 PRO ¡379 euros!
Amazon, Apple o Google ¿Qué altavoz inteligente te conviene?
Pantalla de 5,65" Quantum Color+
Cámaras profesionales
Carga ultra rápida
Nuevo iPad Pro
Secretos, claves y Test sin Piedad
¿Revolucionario... o no?
SÚPER VIDEOJUEGOS 2019
Y TAMBIÉN
El mejor sonido sin cables
Especial altavoces wireless
Sus secretos mejor guardados
Potente transformación
Videojuegos
La guía de 2019
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
grupoV
www.grupov.es


18 DE ENERO 2019
ACE COMBAT 7
SKIES UNKNOWN
PS4
PlayStation.VR
XBOX ONE
1 DE FEBRERO 2019
PC DIGITAL
12
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Entertainment
Ace Combat™ 7 & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
© DigitalGlobe, Inc. All Rights Reserved.
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
"PlayStation" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are properties of their respective owners.

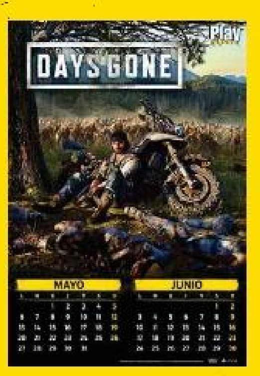
CALENDARIO

2019

Play manía














Disney
SQUARE ENIX
Kingdom Hearts III
Play mania



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			


Play
manía



MARZO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					


DAYS GONE
Play
manía



MAYO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30


Play
manía
JUMP FORCE

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	1	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	





Play mania
RAGE® 2



SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			


Play
manía
DEATH
STRANDING



NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	26	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29


RESIDENT EVIL 2™
RPD



ENERO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	1	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	26	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29


Play
manía
Este suplemento se regala conjunta e
inseparablemente con Playmanía nº 242